

零售价：8.8元 www.playgamer.com
ISSN1009-6183
9 771009 618022 07>

敬告：游戏有益身心 沉迷影响生活


Thesa
Region of Dawn
天煞
火爆测试中
详情请浏览官方网站
http://www.thesa.com.cn
引爆线上精彩网游
中华网全力推荐
北京华网汇通技术服务有限公司
http://www.thesa.com.cn
客服电话：021-53851088
BRIDGE
china.com

CIMO世模

北京世模科技有限责任公司

BEIJING CIMO TECHNOLOGY CO., LTD

盛世新张 共铸辉煌

恭贺北京世模科技有限责任公司成立

（以下排名不分先后）

上海新浪乐谷信息技术有限公司
上海盛大网络发展有限公司
上海久诚信息技术有限公司
北京游戏橘子数位科技有限公司
北京天人互动软件技术有限公司
北京新天地互动多媒体技术有限公司
上海育碧软件有限公司
上海光通数码娱乐
奥美电子（武汉）有限公司
金山数字娱乐公司
智冠电子（北京）有限公司
北京华义联合软件开发有限公司
大宇资讯软星科技（北京）有限公司
网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
寰宇之星软件有限公司
目标软件（北京）有限公司
第三波软件（北京）有限公司
中青旅创格科技有限公司
北京联众电脑技术有限责任公司
北京北极冰科技发展有限公司
北京娱动工场数码科技有限公司
北京易网通科技发展有限公司
中广亚广播信息网络有限公司
成都欢乐数码信息技术有限公司
北京高嘉科技有限公司

中国电信
中国网通
中国移动
中国联通
上海热线
天府热线
北京晶合时代软件技术有限公司
北京连邦软件股份有限公司
北京骏网联合科技有限公司
炎黄新星（集团）公司

《大众软件》杂志
《大众游戏》杂志
《家用电脑与游戏》杂志
《电脑游戏攻略》杂志
《软件与光盘》杂志
《电脑商情报游戏天地》杂志
《Gamespot 游戏基地》杂志
《互动软件》杂志
《E-play 电脑游戏新干线》杂志
新浪游戏频道
网易游戏频道
17173 网游天下
Sa 天使在线
骄阳游戏网
天府热线游戏中心

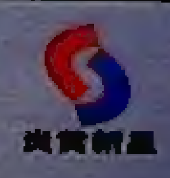


巴萨与克伦的国仇家恨
米林河畔的生死豪情
成王败寇
延续王者的使命与尊严
……

http://www.repent.com.cn

快乐生活新一代！

CIMO世模
北京世模科技有限责任公司
地址：北京海淀区中关村南大街甲27号中扬大厦3-4层
电话：(010) 68910101　网站：http://www.cimo.cn



MGAME

網易 NETEASE
www.163.com

大话一周年 送您惊喜



没有宽带一样能玩的网络游戏



超低硬件需求，国产游戏就是这么体贴！

大话西游II已经一周年啦！只要你剪下广告右上角的"印花"，并且随信将你的个人联系地址、邮编、真实姓名、上网方式、Email等资料邮寄到"广州市环市东路362-366号好世界广场36楼 网易互动市场部收"邮编510060，您就可以免费获得由网易公司给您寄送的游戏光盘和海报各一份！全国10万份，送完即止！更多精彩请关注 Http://xy2.163.com

（注：本次活动最终解释权属网易公司所有）

大話西遊II
ONLINE



主　　管 中国科学技术协会
主　　办 科学普及出版社
协　　办 北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版 《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址 北京市海淀区中关村南大街16号
科学普及出版社712室
邮政编码 100081
电　　话 （010）62103397/98/99
传　　真 （010）62136150
网　　址 http //www playgamer.com
电子信箱 play@playgamer com

主　　编 赵震东
总 策 划 宋爱华
编辑部主任 刘威
编辑部副主任 梁华栋
编辑/记者 罗东东　谷岩　周超
美术编辑 焉斌

广告总监 刘淑慧
广告经理 王忠伟　蒋同庆　李丽
电　　话 （010）62103397/98/99
电子信箱 ad@playgamer com

发行经理 杜辉
电　　话 （010）62103397/98/99
电子信箱 publisher@playgamer com

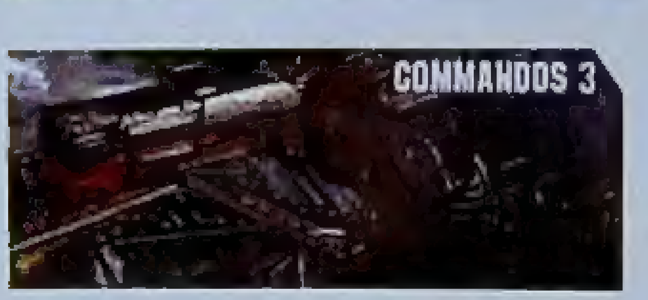
刊　　号 ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号 82-622
国内发行 北京市报刊发行局
国外发行代号 1359M
国外发行 中国国际图书贸易总公司
bk@mail cibtc.com.cn
广告经营许可证 京西工商广字第0010号
印　　刷 上海腾飞照相制版印刷厂
定　　价 8.80元

▶特别企划◀

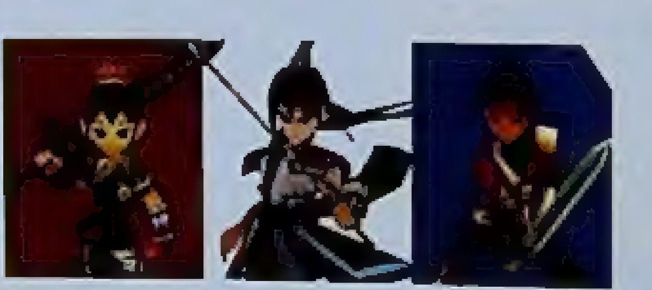




▶新作速递◀



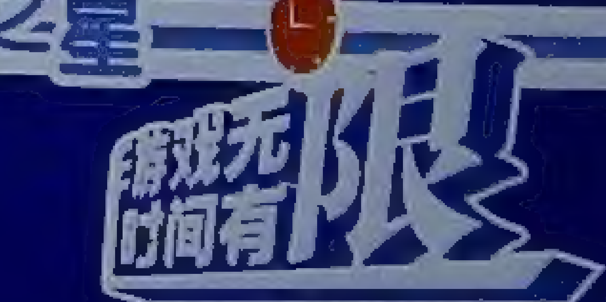












我爱我家

小编们的日历经常是用“X 月号”作为计量单位的，所以在算日子的时候，经常弄出走在时间前面的笑话（因为总是身在 N 月，而做 N+1 月号杂志）。不知不觉，又到 6 月里做 7 月号的时间了，突然想起自己的名字第一次出现在《家》的编辑名单里，也是在 7 月号，2000 年的 7 月号。这么说来，自己居然在这个集体里呆了三年啦，这是足足一次初中或者高中的时间呢……

也许是承袭了游戏的特点吧，游戏圈的人们也总是在不甘寂寞的不断跳动中的，跳槽与其说是时尚，不如说是习惯。常常是翻出一叠名片，有用的信息只剩下姓名和手机号码。不过，《家》算是游戏圈的一个另类，三年的资历，在很多公司里都算是“元老级”了，而在《家》里，我还是“新编辑”（因为在我后面只有一个月月，他是新新编辑 ^_^），稳固的集体是一个很奇怪的现象，我想，这大概是因为在《家》里的所有人的身上，都有一种把彼此融合在一起的共同的东西。这种东西，就是把《家》作为生命中最重要的一项事业来做的理想。

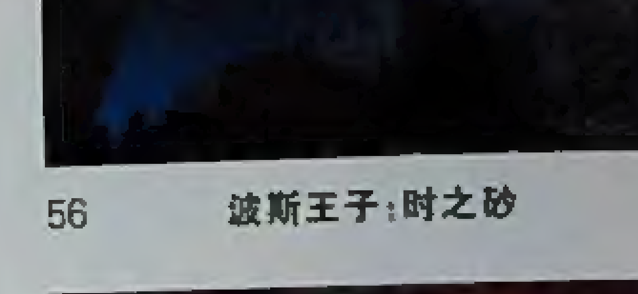
对于一个上班族来说，除了职位、薪水之外，我总觉得应该有一些更有力的因素，来支撑自己年复一年、朝九晚五的劳作。一项自己喜爱的事业，再加上一群志同道合的同事，就会把工作变成一种很大的幸福，这一点我已经体验到了，是真的。

东东

ldd@playgamer.com





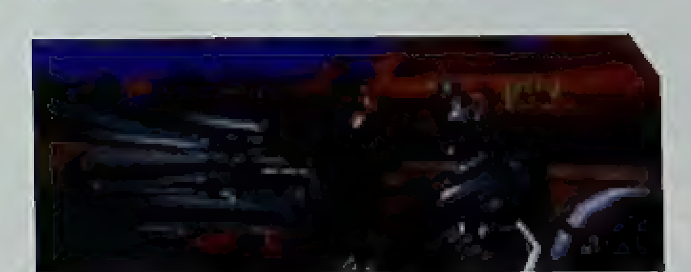


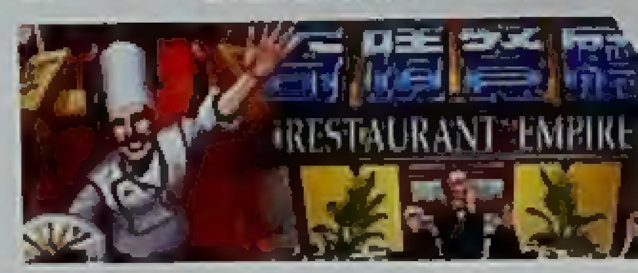






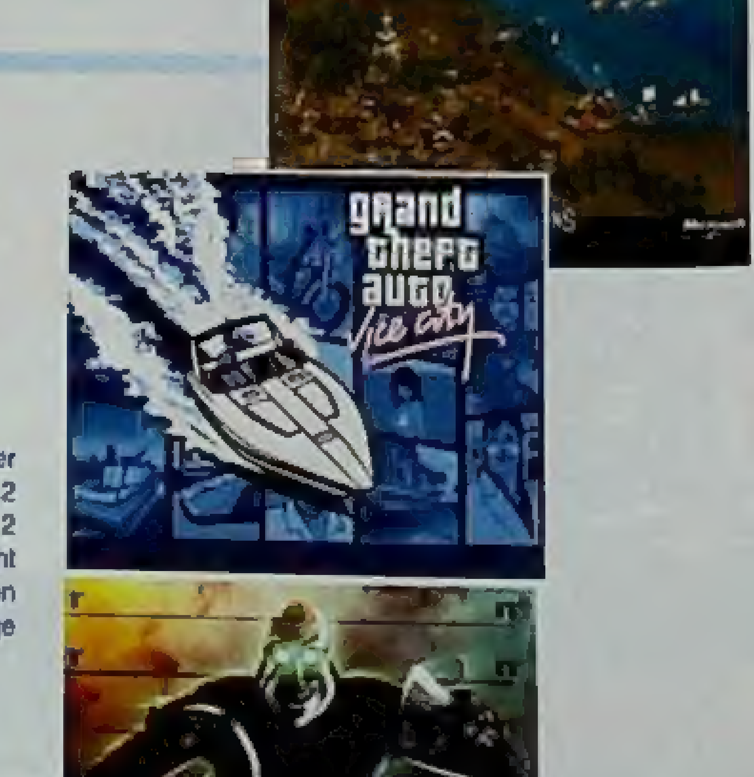




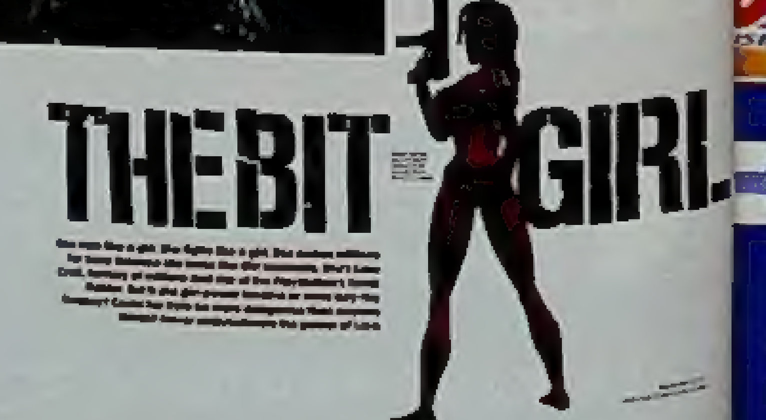


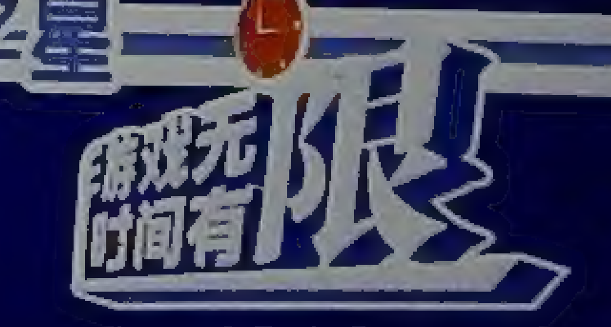


极限攻略

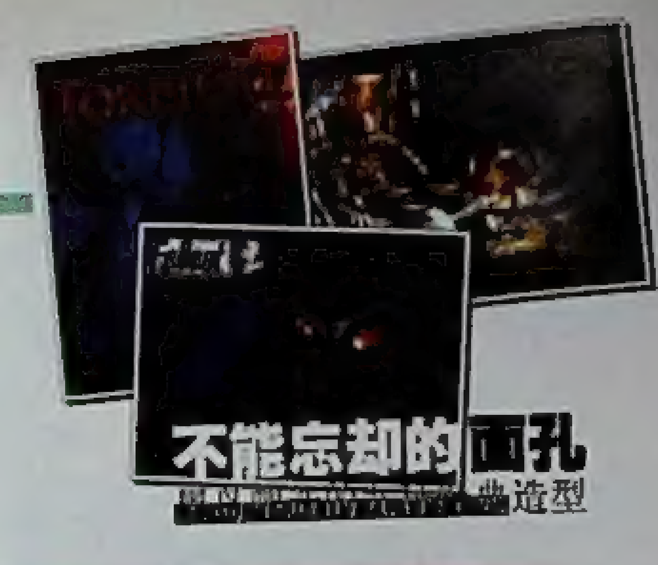


游戏观点





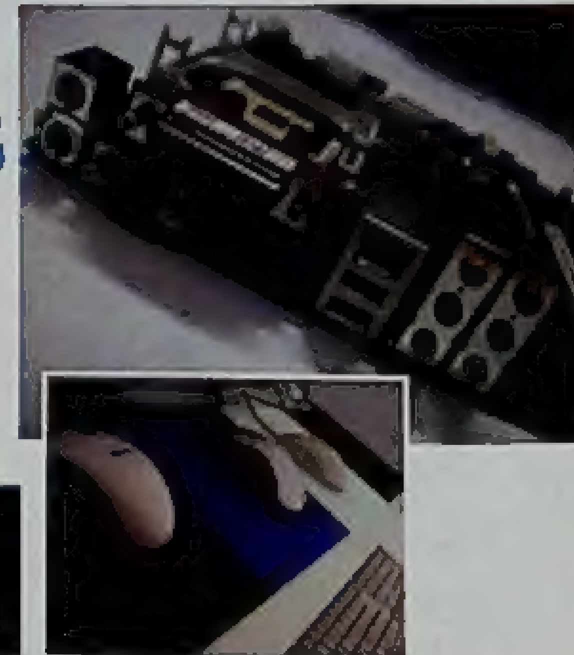
娱人码头



网络帝国



软硬武略



电娱实况

带你进入成人化

大话家游





游戏如果想玩得开心，有没有什么东西是无比重要、不可或缺的呢？

我想大约是规则。

当规则被人为踩踹的时候，游戏就成了 Bull Shit。

这个初夏，有网络游戏公司想起了这回事，于是某些不守规则的玩家玩不成了。不守规则的原因，有的人是淡视，有的人是遗忘，有的人想颠覆，有的或者干脆不知道有这玩意存在。各种各样的玩家泡在一个游戏里，千丝万缕、千头万绪，捍卫规则的快刀斩下去，少不得有些"屈死"的冤魂。好在这个六月没有下雪，大抵说明所谓冤情尚未感天动地，游戏公司的做法至多算是矫枉过正。

其实对于游戏，还有一样东西是至关重要的。

时间。

不仅仅做游戏玩游戏要耗时间，游戏规则的遵循执守也有个时间问题。游戏圈的聪明人多如牛毛，我的话也就没有必要再说下去了。

小馬

在家游步入第十年的时候，可以说是一个重新开始的时刻。而我也仿佛回到了第一次来到家游时，重又接手了"软硬武略"的内容。我努力回忆着七八年前想要在一本游戏杂志上规划出电脑软硬件内容的缘由。那时的我，应该是出于对一种神秘机器的强烈好奇心而有此念头的吧，特别是它与游戏又有如此之多的关系。

还记得那时若在电影或电视剧集中看到有电脑作为道具出场，都会给予特别的关注，每每看到弥漫着 80 年代气息的 APPLEII 或老款 IBMPC 的模样，以及那黑底绿字的屏幕，就会倍感亲切。电脑在国内普及多年之后，电脑头上那"神秘"的光环，对大多数人来说早已消于无形。即便是像电影《独立日》中"超级兼容"的电脑病毒，或是《骇客帝国》那神乎其神的网路虚幻，最后也只不过留下一点黑色与绿色的印象。

然而对很多人来说，电脑依然是迷人的。它曾经以其营造的电脑游戏世界而令人为之倾倒，它正因网络沟通了一个个"孤岛"焕发生机，而拥有电脑的生活，也同时拥有了更多未被探索的境界。那么，就让我们一同再次出发吧！

游騎兵

非典的阴云逐渐消散，但各方面仍未全部放行，走过"探监大道"（因此路上学院众多，又都处封闭状态，经常有男男女女隔着栅栏小叙别情，特别是课间午休时间，更是三步一设五步一岗，在旁人眼里看来格外可笑，所以特为此路冠名），突然想起我前不久认识的一位朝鲜族朋友。他曾经许诺过帮我留意韩国网游的最新消息，让我可以坐镇杂志社而知天下事。可惜，他也因为非典而被"软禁"校中，连互联网都很少上了。

那天给他打了个电话，得知心目中的大作《天堂 2》将在今年 7 月 9 号开放公测，另外一款表现不俗的 Tantra（直译：密宗），也进入了内部测试期，不免心中犯痒，好想能提前一睹我最倾心的游戏《天堂 2》的真容啊！前段时间，听一位跟我一样在无限期待着《天堂 2》到来的作者说，他忍不住给韩国 NC 总部发了封邮件，希望得到几个测试帐号，并在结尾处写了一句颇为意味深长的话："我听说为了防止一些玩家丧失理智的行为，贵公司的大门是用防弹玻璃做的，希望这块防弹玻璃不要把我挡在外面。"呵呵，估计如果 NC 看的懂信的内容，一定会再多雇佣几个保安，以防他去砸人家玻璃。

比起前两款游戏，国内的剑网和 A3 跳票的消息更令我郁闷，剑网没确定，A3 则要推迟到 7 月中，看来这个月只能玩单机游戏了。

石子

家的环境自然总要越搬越好。新的办公室虽然没有以往宽敞，但重要的还是心情愉快。新的电脑已经可以适应现今游戏的高要求，工作自当要加倍努力，进步总是要成正比的，因此这段时间都在连续疯狂加班中。

本月国内的单机游戏市场有抬头之势，一些新成立的游戏代理公司即将引进多款单机大作，《合金装备 II 实体》（官方名为《潜龙谍影》，这是正式注册的官方名称，但本人还是习惯称之为《合金装备》，绝无误导之意）也在上市列表之中，虽然游戏已经玩过多次了，但作为第一款在国内上市的 DVD9 版本游戏，自然还是值得收藏的。

SONY 在 E3 上公布的整合型家用互动娱乐多媒体平台 PSX，代表了未来游戏主机的发展趋势。如果 SONY 真的在年底时候进入中国游戏市场，那么 PSX 的形式一定更能为广大中国家庭所接受，但从现在计划来看，该主机含有 PS2 的全部游戏功能，同时又内置 120G 硬盘和 DVD 刻录机，如果真的在国内推出，其价格目前还是难以想象。

月月

剑

风清清，雨霖霖，青剑低啸吟，月色如银。

难分俗世的恩怨，斩不断牵引的那根弦

剑侠情缘 网络版

我的剑侠，我的江湖

北京市海淀区北四环中238号柏彦大厦19-21层 邮编：100083
联系电话变更为:总机 010-82334488，客服热线010-82326868。
原址和邮编停止使用，特此通知！ 更多详细情况请登陆www.kingsoft.net

产品咨询短信咨询移动用户发送到6008，联通用户发送到9008
注意：短信固定格式：西山居+您的问题内容
发送实例：西山居：如何购买……

中华武侠游戏巨片

剑侠情缘 网络版

拔剑出鞘，等你雄霸天下

一段中华武林的腥风血雨

一场江湖门派的势力纷争

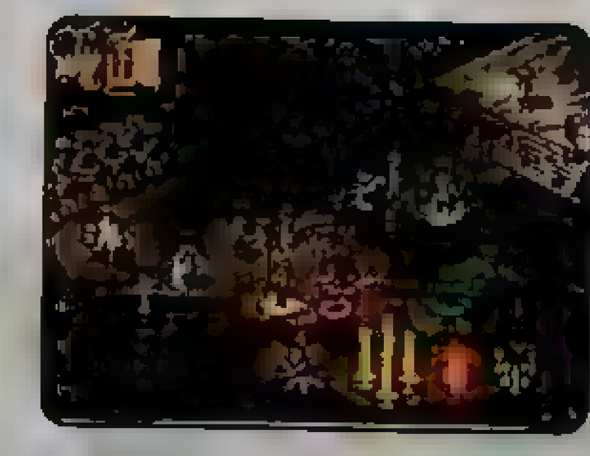
一款巨资投入的西山居三年力作

公元1160年（宋高宗赵构绍兴三十年），天下之势风云变幻，宋金交兵，烽火连天。一张神秘的"山河社稷图"掀起了中原武林各路英雄的群雄争霸，门派之间的纷争。

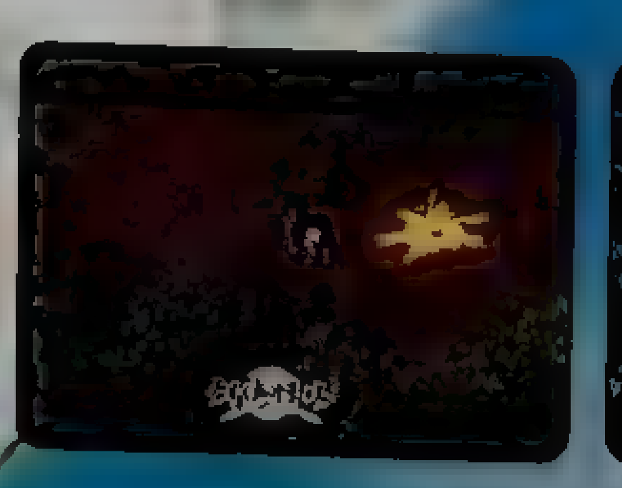
我（无名）一生不甘庸碌，更不愿留在小村庄里种田虚度年华，毅然走出小村庄踏上了寻找"山河社稷图"的不归路。

"山河社稷图"，究竟隐藏着什么秘密呢？是想成为一代大侠，以民族大义为己任，奋起抗金；还是想成为一代枭雄，成就千古不灭之霸业；或是独闯天涯梦想成为万人仰慕的大侠；或是浪迹江湖寻找一段刻骨铭心的动人爱情。这一切的一切都在一念之间……

- 三大阵营、五大系别、十大门派演绎中华武林
- 个性十足的游戏装备上万种，体现武林侠客之魄
- 超大场景、超大地图全面展现中华地域风土人情









剑侠网络版官方网址：www.jxonline.net 请到卓越网JOYO.com订购



The Winds Of The North Whisper...That A New King Shall Rise

北地的风在低语，新的国王即将诞生

BLIZZARD ENTERTAINMENT

飞利浦数字显亮显示器

PHILIPS





魔兽争霸3

资料篇：冰封王座

FROZEN THRONE

EXPANSION SET

冰封王座 经典再创

星际，CS后第三次电子竞技浪潮

- 的RPG剧情战役，使你欲罢不能
- 英雄，同时更多中立英雄等你招募
- 多端，满足你对平衡性的完美需求
- 更加先进的地图编辑器，创造你自己的魔兽世界



惊爆价48元

7月1日中英文双语版全球同步上市

市均有现场首发，详情请见：WWW.AOMEISOFT.COM

凡奥美电子正版游戏包装盒均贴有800防伪标记，敬请认明，谨防假冒



XEMAL声迈



ASUS

华硕品质·坚若磐石



硬件支持厂商

奥美电子（武汉）有限公司 客服电话：（021）63601099-101/106

武汉：（027）85767803 北京：（010)82631588 上海：（021）63601099

Game.Olympia of China

中国数码王amw电子竞技联赛2003

让梦想创造未来 让热情浇筑荣耀






各类联赛资讯，敬请留意：
中国电子竞技联赛2003官方网站 www.goc2003.com
奥美电子官方网站 www.aumeisoft.com
联通游戏网:goc2003.game165.com

联赛向全国征集合作伙伴，联系方式：
电话:021-63372287
传真:021-63372285
电子邮箱:goc2003@gpc.cc





飞利浦 显亮无敌杯

全国魔兽争霸3竞技大赛




显亮无敌杯 烽烟再起。

即刻报名参加网络大战，与各地《魔兽》高手过招，成为争霸榜中英雄。更有机会进行巅峰对决！

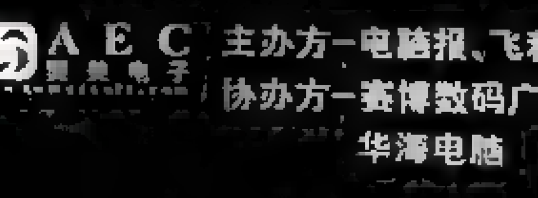
让精彩生活更显无限刺激与乐趣！

比赛时间：2003年6月15日－2003年8月17日

报名网址：http://philips.GOC2003.com





主办方－电脑报、飞利浦
协办方－赛博数码广场
华海电脑

软件授权－奥美电子
网络协办方－技展电子

PHILIPS


东方娱乐
Oriental Entertainment
风云争霸
继《风云—雄霸天下》之后，与暑期黄金强档
电视剧——《风云争霸》同步推出之同名科幻
武侠RPG大作，即将隆重上市！
COOKY'S
酷奇思数位园
DCG
泼墨仙人
国内发行：北京阳光娱动科技有限公司
总代理：交大铭泰（北京）软件有
suny
交大铭泰软件有限公司
SJTU SUNWAY SOFTWARE CO. LTD.
网址：www.suny.com
上海办事处：021-64810749
7月新品上市
AMERICAN CONQUEST
征服美洲
简体中文版
大型即时策略类游戏
网址：www.suny.com
上海办事处：021-64810749
cdv
GAME WORLD







X ∞ 时时送



X 56 天天抽

奖 Lv 25 得 赛欧轿车

X 2 月月奖



童话活动简介

- 请到官方网站申请一个童话游戏帐号(已有就免了哦)
- 在官方网站本活动注册页面填写详细资料参加本活动
- 就这么简单！只要您练到25级就有机会每月获得一辆赛欧车　每天获得一台PS2、时时获得强力宠的机会
- 童话官方主页 http://www.goth.com.cn
- 本次活动相关条款以官方网站活动声明为准

代理发行　研发
地址：北京市海淀区甘家口大厦802室　邮编：100037　电话：010-88392748
传真：010-88392622　客服：010-88392744　邮件：kefu@cwaygame.com.cn

酷爽武侠网络游戏





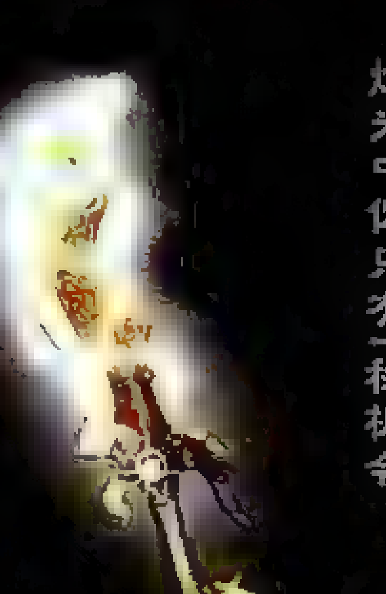








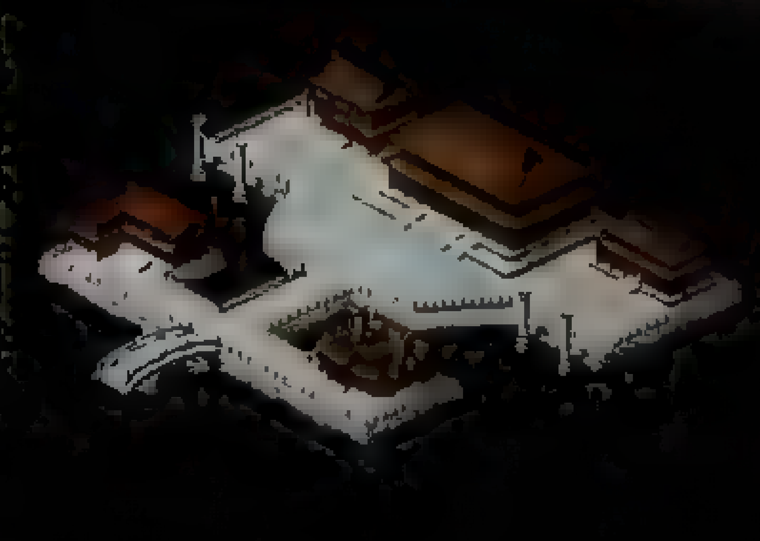
酷兵—宝刀宝石镶嵌
我无名
手中闪光的刀会让你记住我



酷技—练就绝世技能
我无忍
炫光中你只有一秒机会

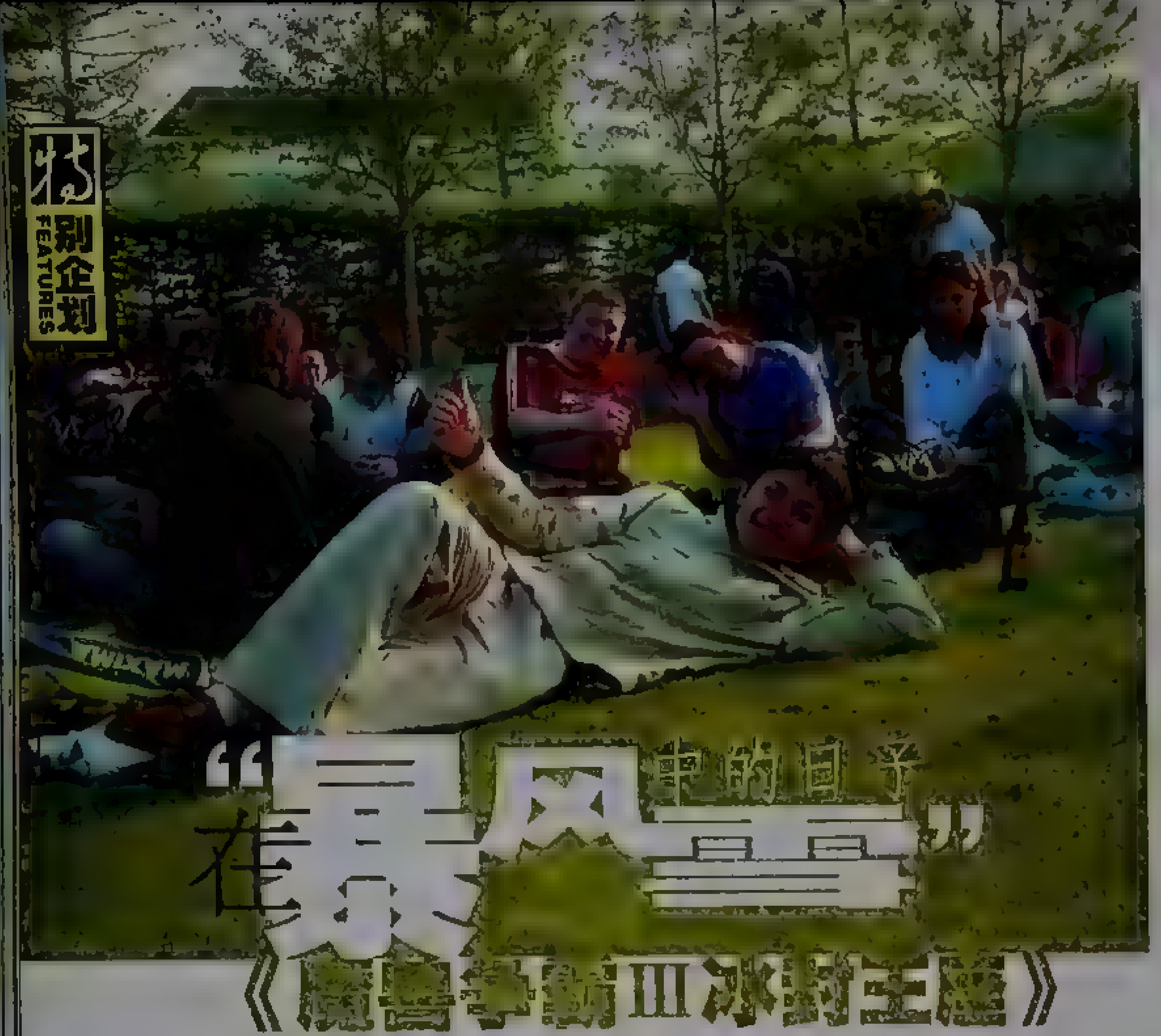


酷战—争夺帮派总坛
我无泪
兄弟们说敌人的血会流的更多



方正科技

TQFK0018@ND.COM.CN



在“暴风雪”中的日子

《魔兽争霸III冰封王座》中文版诞生札记

特邀撰稿/魏彤华

引　　子

首先声明，我此次工作的地方并不是“暴雪”（Blizzard）公司所在地，而是对暴雪控股的“维文迪”（Vivendi Universal Games）公司，后面简称VUG。VUG是一个国际性软件发行公司，它的主要业务是向全球发行它下辖游戏开发公司所开发的游戏。被它控股的游戏开发公司很多，其中有中国玩家熟悉的“Blizzard”——“星际争霸”、“魔兽争霸”、“暗黑破坏神”系列游戏；“Sierra”——当前在国内网吧随处可见的“反恐精英”系列；在此就不一一列举了。

我此行的目的是参加暴雪公司《魔兽争霸Ⅲ冰封王座》的测试。因为VUG有雄心要向全球同时发行此作，国内的汉化工作正在紧张进行，然而由于分隔两地，VUG和国内代理商奥美的沟通极不方便，所以需要一名大陆测试人员前往VUG在爱尔兰的开发中心，做一些产品开发的协调及测试工作。

没亲历此项目的人，可能并不清楚异地同步开展测试工作并实现产品全球同时上市的难度。首先，暴雪开发的《冰封王座》远没有成型，许多在《魔兽争霸Ⅲ混乱之治》中表现已相当稳定的程序部分，却在我们的《冰封王座》未成型版中犯着这样或那样的毛病。原因在于暴雪开发资料片并不是人们想象中“只是添加一段故事”那样简单，暴雪希望他们开发的资料片更具生命力，所以添加了不少新兵种、新英雄及新功能，从而也带来了新的产品漏洞。

众所周知，暴雪开发组的驻地在美国，而此次全球版本的测试和发布中心却在爱尔兰，暴雪虽已派遣维护人员进驻这个测试中心，然而遇到一些对游戏程序需要改动或修复的地方，仍需要将消息发回美国并等候那边的更新版本。

另一方面，游戏的汉化工作正在国内进行，奥美从VUG这边接到需要汉化的材料，汉化后再发回来。简单来说，整个汉化流程以暴雪美国开发部为起点，到VUG中转，然后在中国汉化，接着发回到VUG，有问题还需要通知暴雪，让他们更新版本。一个简单的来回就已围绕地球转了一圈，实在是丝毫没有“愧对”全球合作项目的名头啊！

这种同步开发方式遇到的最大难题就是三地之间的沟通，即使是在网络科技相当发达的今天，你也很难保证在这样漫长的沟通线路上不出什么错。而且在测试中发现问题时，许多东西你自己无法改动，而只能将消息发回去，然后苦苦等待对方的答复。

合作中还有一个不能忽视的问题——时差。美国、爱尔兰、中国，两两之间的时差大约都是8小时，就是说你上班时，另一地方的工作者可能正在睡觉。你只需将一天工作后发现的问题做个总结，在下班时发给对方。顺利的话，VUG总部早上上班时，正好可以收到中方下班时发出的资料，VUG的工作者晚上下班时，再将资料传去美国，那边应该上班了。想一想，这样岂不是可以实现一天24小时全天工作，或许这将是未来常见的一种工作方式吧。

可能有人会问，为什么暴雪不直接与中方联系汉化工作，而一定要通过VUG中转呢？不会因此耽误时间吗？答案很简单，因为暴雪只是一个开发商，它并没有权力自主发行它的产品，而需要将产品交给它的母公司VUG做发行。另外，VUG正努力为它下辖开发公司的产品做全球化工作，VUG分部的触角伸向全球各地，汉化只是其产品全球化的一小部分工作，与此同时，日文、韩文、德文、俄文、西班牙文等全球各大语种的翻译都在同步进行中。

此次，我能作为中方派遣的简体中文的代表参加测试项目实属幸运，因为我正打算去欧洲留学，并且以前也有一些行业内工作的经验。有人可能会认为，这样的机会是天上掉下的馅饼，然而说实在的，这个馅饼并不好捡。

征召测试人员的消息发布后，时间已相当紧。从我接到消息，到办护照，从广州去上海签证，到登上前往爱尔兰的飞机，一共只花了两周的时间。正常情况，办理护照的最短时间是15个工作日，签证时间是5个工作日，再加上最近一段时间国内在闹非典，爱尔兰北京大使馆关门，上海领事馆又以不是它的辖区为理由拒签。两周内奔波的辛苦及等待的焦急可想而知。幸运的是，在我最困难、几乎要放弃的时候，总能得到朋友的帮助，或凭借赖皮功夫，让事情柳暗花明。

好吧，既然只有我一个中方代表来到爱尔兰的VUG总部参加《冰封王座》的测试工作，我就有更多的责任将此行的经历写下来，分享给许多渴望了解这边项目开发情况，及将来可能来这边参加其它游戏项目开发的中国读者。

西　　行

此去西行数千里，受命奥美探真经。
不管前途暴风雪，腾云直抵都柏林。

——4月21日，写于临行前

第一节 登机

晨起，登上机场大巴，直奔浦东机场。没有过多思虑，前几天办理签证时的烦恼和劳累早已忘记，剩下的只是焦急的看着前方的红灯，和那长龙般被红灯拦住的车流。时间不多了，看看手机上的时间，还剩一个小时飞机就要起飞，可我乘坐的巴士却只走了一半的路程。无奈，低头怀念的又看了看这个跟随我两年、为我报时、帮我延伸听觉的手机，将离我而去，不免有些不舍。

所幸汽车上了高速后，便没有更多阻拦，在飞机起飞前半个小时抵达机场。匆忙的办理完登机、出关手续，终于在飞机起飞前十分钟，登上了飞机，顿时松了口气。

我坐在靠窗口的位置，这使我能更直接的欣赏一路上窗外的风景。坐在我身边的是一对热恋中的情侣，他们似乎对窗外美景无动于衷，一路上紧紧拥抱在一起，小声的窃窃私语。

第二节 跨越

此次乘坐的是中国航空公司的747大型客机，飞机上每排有10个座位，看起来至少能容纳三百名乘客。座位的前方每隔一段距离有一个巨大的屏幕，上面清晰的显示了此次航程的路线。

我们旅程的起点是上海，飞机起飞后先北上，经过北京上空，然后转向西北；穿越蒙古后，径直西行，飞翔在西伯利亚浩渺的碧空，随后跨越位于俄罗斯的亚欧大陆分界线，飞越白俄罗斯、波兰抵达德国的法兰克福，然后转机至目的地——爱尔兰的都柏林。

看着这条跨越亚欧大陆的航线，不禁让人联想起当年成吉思汗的子孙所率领的蒙古铁骑，正是沿着这样的路线征服欧洲的。而今天，我将有幸沿着古人的足迹，重温这段路程，可惜只能从万米之上的飞机远观，不能像他们骑马时那样，可以近距离的欣赏沿途的风景。

飞机上的警示说明不许使用相机，但为了能让更多人看到这难得体验的美景，我仍忍不住拿出相机偷拍了几张，可惜隔窗拍摄的照片效果并不好。看来要想体验这样的美景，非得亲身前往了。

第三节 逐日

正午的太阳因为没有云层遮挡而显得很毒。旅客们纷纷关闭了机窗，因为即使你开窗看去，也只有刺眼的阳光，不见任何景物。摸了摸紧闭的窗户，有些烫手，感觉自己正处身在一个被烘烤的热狗中，而不是飞机。

今天的中午特别长，似乎时间被凝固了，不再前进。想一想，发现我们的飞机一路西行，竟然赶上了日落的速度。飞机早上11点多从上海出发，到达法兰克福时的当地时间是下午5点多，两地的时差为6个小时。就是说，这架飞机将足足飞行12个小时，而这12个小时都处于中午11点到5点的烈日烘烤之下。

想想如果飞机不降落一直向西飞行，是否真能圆了古人的梦想，让太阳永远不落呢？现在看来这种想法是可能的。没想到神话中的夸父逐日，在飞行世纪中竟成为现实。经过一番追逐，太阳还是爬到了飞机的前方，我们航程的目的地也即将到达。随着一阵震动，飞机钻入云层，径直降落在法兰克福机场，此时是当地时间5点30分。

第四节 转机

依依不舍的离开了刚刚乘坐的中国飞机，告别了认识不久的同乘旅客。在我踏出机舱的一瞬间，真正感觉到离开了国土，从一个黄皮肤、黑头发的世界，进入到一个白皮肤、黄头发的世界。眼前的一切都是那么陌生，耳边的声音又是那么的模糊。

因为并没有中国人与我同行前往都柏林，剩下从法兰克福转机去都柏林的航程，只能自己一个人走完。法兰克福机场是个国际机场，机场跑道上停着各式各样来自不同国家的飞机。虽然无法知晓机场具体有多大，但从飞机降落后，在跑道上像汽车一样的开了半天才到达停机口，以及转机时需要乘坐轻轨火车去另一个候机大厅，便可感觉到这个机场大得非同一般。

我如同一只蚂蚁在一个巨大的房间中寻找食物一样，开始搜索自己航班的候机厅。还好，我可以问人，不需要光凭直觉寻路，于是手持机票、用着有些生硬的英语开始问路。机场的服务人员都很热情，而且英语也很标准（听不出是德国人），路上还遇到一位推行李的服务人员，正好与我前往同一方向，于是我跟着她，左转右转，来到了我所乘坐班机的候机大厅。

一路上都是我在问人问题，在登机口却碰到了第一个被人问的英文问题，其实很简单，Window seat or Passage seat？（[illegible]还是靠通道座位），但我一时没有反应过来，于是尴尬的瞪大眼睛望着那位登机管理员。他似乎经常遇到这种情况，马上重复了一遍，并打起手势，显示要么坐在左边要么坐在右边。幸好我的反应还算快，明白了他的意思，然后简单做答，顺利过关。

去都柏林的飞机不大，一排只有6个座位，通道也很狭窄。刚一走进机舱，便发现自己被一种异样的目光包围。原来通道两边的座位上坐的全是白人，只有我一个来自亚洲，难怪会引起注目。这也是我有生第一次受到如此关注，感觉很不自在。说的好听，我算是“明星登场”；说的不好听，我就像来自中国的大熊猫。不管怎么样，我有如检阅般的走过机舱通道，来到最后一排自己的位置坐下。此时已经相当累了，虽然外面天还亮着，但中国时间已是晚间11点多，不论舒不舒服，闭上眼睛就什么也不知道了。

不知过了多久，被一阵声音吵醒，原来到了晚餐时间，这是我今天用的第五次餐。早上我在上海吃了早餐，接着在第一架飞机上进了[illegible]样叫，第二次夜宵？不管怎么样，拿起发过来的三明治咬了一口，嚼了两下差点没吐出来，怎么那么难吃？！面包有一股烟熏的味道，中间夹着的不知什么东西，冷冰冰的。虽然在中国飞机上用的饭菜不算可口，但也比这三明治好吃一百倍。这让我开始担心，在爱尔兰工作的日子，会不会被饥饿困扰。

[illegible]

格林威治时间晚上8点45，飞机到达了都柏林。我跟着从飞机上下来的人流，通过了





迷宫般的通道，来到海关出口处。只要顺利走过这里，此次西天取经的征程，应算到达了天竺。还好一路上都是腾云驾雾，不像唐僧他们步行会遇到大小无数妖怪。我曾怀疑过，如果唐僧叫悟空背着他，架筋斗云去西天，是否会节省许多时间，也不用一路化缘那么辛苦。这个孩提时的问题，常常能问得大人们哑口无言，最后他们只能搪塞的回答，那是佛主的命令，不经历八十一难，就取不了真经。现在想起，幸好没有哪位佛主要求我走路去爱尔兰，不然，我不是饿死在荒凉的西伯利亚荒原上，也会淹死在英吉利海峡的汹涛中。

出关检查不像我想象中那么难，我只对那位检查员说了两句话 from china, for business（来自中国，商务），然后填了一张表，出示了护照和邀请函，就让我过关了。总共花了不到 20 分钟，其中还有 15 分钟浪费在填表上。预计中的检查行李也没做，这种担心害的我把许多想带的东西留在中国，生怕出关检查时被卡。

后来听几位早先从台湾来的同事们说，他们的出关检查非常严格。可能由于他们的邀请函没带在身上，出关时被检查员盘问了许多问题，卡了几个小时，最后打电话去公司确认后才肯放行。另一位证明齐全的台湾同事，也不像我办理的那么快，同样被询问再三。看来，出关是否顺利，得看是哪位检查员办理，还要看检查员当时的心情。或者，我所碰到的检查员是较慈祥的那位。

第六节 搭车

因为人生地不熟，加上没人曾跟我交代过下飞机后该怎么做，出关后我便一片茫然，不知所措了。此时天色已晚，拖着沉重的行李，没人迎接，手中只有预定住处的地址，没有电话号码，口袋里揣着本地不能流通的美元；这一切足以难倒我这位第一次来到如此遥远国度的人，因此走了些弯路。

我拿着手中的地址开始向路人询问，但答复都是不知道，最后一位好心的路人告诉我，机场有专门的旅游咨询处，叫我去那里问。于是重回机场，在旅行咨询处得到要搭乘 41 路公车去市中心、然后转 123 去目的地附近的信息。匆忙走出机场找到 41 路车站，恰巧刚开走一辆车，等了约 20 分钟，来车，上车一问，得知我所带的美元不能流通，而且需要零钱才能搭公车，想问哪位好心的乘客换点零钱，无人搭理。于是拖着沉重的行李，又一次回到机场，在换钱处换了 20 欧元的零钱。

坐在候车亭边餐厅中喝茶的一名旅客惊异的看着我又一次来到车站，此时上一辆 41 路车已经开走，又等了约 20 分钟，来车，上去一问，搭车的价钱是 1.40 元，而我手中只有 1 元和 2 元面值的硬币。问司机只投 1 元行不行，司机很無奈的摇了摇头，我只好很不情愿的将 2 欧元面值的硬币投入投币机。

鉴于我的经历，为让以后首次出国旅行的人不要再走弯路，我在这里插入一段从机场去居所的攻略。按照如下顺序，应能快捷、便宜的前往你的目的地：出海关→领行李→去货币兑换处，换些当地的货币，记得换些零钱方便搭车→到旅行咨询处问路，即使你没有明确的目的地，也可在那可到下榻旅馆信息→去车站搭车，此时可选择搭乘公共汽车、地铁、或者出租车。

当然，如果你很有钱，大可不必像我这样累。你只需直接走到路边，叫辆计程车，然后扔一张一百美元的大钞给司机（即使在欧洲美元一般并不通行），我想司机都会通人情的把你送到目的地。

第七节 到站

为了省钱，我在机场与车站间折腾了半天，弄得差点没了班车，终于在将近 12 点的时候到达了居住地。在这里遇到了热情的房东，因为我的房间在上个星期已经预定，所以入住没有碰到任何问题。

房东把我带到房间，便开始手舞足蹈的向我介绍房间中的设备。房东一边讲、一边给我演示热水怎么用，电视怎么开，甚至电视遥控器上的按钮有什么用途，由于我已相当累了，所以只一味的回答：OK、YES、THANK YOU，急切的恨不得把这位意犹未尽的房东推出房间。终于等到房东把这个不大的房间中的所有物件说完，并走出房间，最后听到一句 Good night（晚安），然后我把房门一关，一头扎进被窝，不省人事。

我有生渡过最长的一天到此结束。4 月 22 日这天对我来说长达 32 个小时，如果每天都有这么长，世界又会变成怎样？

初　　到

第一节 第一个早晨

早上，我很早就醒了过来，大概是还没有适应时差的关系，虽然昨日的旅途让我很累，但我还是不能一觉睡到天明，看了看时间，才 6 点多，离 10 点上班还差 4 个小时。于是打开电视，看爱尔兰的早晨新闻。

突然一个熟悉的身影在电视屏幕上出现。那不是我们的胡总书记吗？怎么搞的，在爱尔兰一打开电视也能见到他的身影？我本以为只能在中央台的新闻里才能天天看到。一听新闻内容，原来是胡书记正在跟北朝鲜的外交官会谈，讨论和平处理北朝鲜的核问题，看来这已成为继伊拉克战争后又一个焦点话题了。

不知什么时候，又睡着了。9 点左右，被一阵电话铃吵醒，懒洋洋的拿起电话，从电话中传过来的竟然是中国话的问好，又一次让我吃惊不小。原来是与我住在同一间青年旅社（Hostel）中的 VUG 台湾测试人员叫我起来用早餐。这里住着两位从台湾来爱尔兰 VUG 开发中心的测试人员，这我早已知道，他们比我早一个星期来到这里，这里的住处也是他们提前给我订的（本来我也预定在上个星期过来，但被签证耽误了）。

听到了中国人的声音，精神为之一振，马上洗漱完毕赶到餐厅，看到三个国人模样的用餐者坐在一张桌子上，便走过去打招呼。相较于国内，这里认人非常容易，因为能讲中国话的绝对不是餐厅中的白人，或者黑人。

大家初次见面，首先是自我介绍。通过他们的介绍，我了解到，三人中有一位是韩国人，由韩国 VUG 分公司派来这里监察韩语翻译情况，他比我早到一天，然而只在这逗留两个星期。另两位同座能用中国话与我交谈，确定是华人无误。Jerry，男，年龄不详，VUG 台湾分公司派来检查翻译情况，也是这个项目中文简体、繁体化的负责人。Betty，女，年龄不详，台湾来的测试人员，因为大陆派遣不出两名测试人员，所以另从台湾调遣一位测试人员参与简体中文项目。

大家随便寒暄几句，话题转入工作，他们告诉我上星期都做了些什么，以及我到来后的日常工作。然而当我问及更多关于 VUG 情况时，他们似乎总有所保留，支吾不语，看起来就像他们的年龄一样是个秘密。不管怎样，在爱尔兰遇到了中国人，自然感到异常兴奋。曾经对初次来这个陌生的国度工作而感到的一丝紧张，早已抛到脑后，现在好像只是在国内换了个新工作单位。

用完早饭，跟随几位同事步行前往 VUG 的驻地。一路上见到的一切事物都是那么的新奇，不管是由按钮控制的交通灯，还是城市中众多宽广的草地、繁盛的树木，或者随处可见、不怕行人、但叫不出名字的飞禽。对于这身边的一切，我就像一个不懂事的孩子，需要花时间去了解和学习，只可惜在路上行人的眼中，我已不再是小孩了。

听房东说，步行只需花 20 分钟，就可到达公司驻地，然而我们足足走了半个小时，才隐约看到那片集中了许多著名软件公司的软件园。Betty 说，他们每天都花大约半小时才能走到公司，房东所说的 20 分钟，是针对本地人而言，因为他们腿长、走路比我们快。听到这，留意了一下路人的步行速度，果然很快，大概是上班时间，路上的行人都埋头赶路，看起来只能用小跑才能追上他们。

VUG 所处的那个软件开发园，坐落在一个岛屿，或许是一个半岛上。这样的猜测源于我们可以在沿路看到海，而且需要跨过连接陆地和这座岛屿之间唯一一座桥才能到达。后来发现，有时候桥下波涛汹涌，感觉大浪能把桥吞没；可有时候桥下的水浅可见底，甚至看起来像一些溪流，同事告诉我这是涨潮和退潮。

第二节 初到 VUG

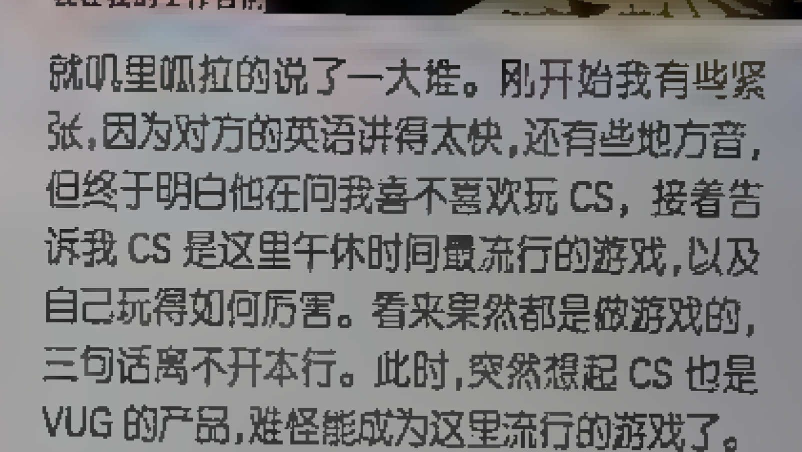
步入软件园，整齐划一的布局、宁静的小路是这里的特色，一路上能看到许多熟悉的公司名字，SUN、ORACLE…… 最后我们来到隐藏在软件园深处的 "Vivendi Universal Games"。一进大门，一尊真人大小的兽族王子雕像告诉我并没有走错。雕像放置在门口非常显眼的地方，好似公司的守卫，正对着大门。炯炯有神的双目，狠狠的盯着每个初到公司的来访者；紧握的双拳，似乎随时准备应付不速之客。可惜毕竟只是一尊雕像，最终难免沦为人们的玩物，有些发白的鼻子告诉我们，公司中一定有不少好事者，时常亲切的触摸这尊雕像。

二楼是工作室所在地。刚进门，一眼就可分辨出这是间软件开发公司，室内布局与国内大多数软件公司并无两样。工作人员的办公台被遮蔽物划分成三人、两人、或一人一组的小间，每个工作者的工作环境都还算宽敞（相对于国内某些网吧式的游戏开发公司），然而这里的工作人员似乎都很喜欢让自己的工作环境别具特色，纷纷用壁画、各种小饰物精心的把属于自己的小房间装扮了一番，加上台上堆满的书本、光盘，让你感觉每个小房间的空间缩小到恰好能让它的主人进去的地步。

工作室内聚集着来自各国的测试人员，由于布局有些复杂，很难一一列举。那么先让我们来到简体中文测试部，我们的测试部背靠人事部（HR），在我们右手边是一位法国来的品质管理人（QA），再往右分别是日语测试部、繁体中文测试部；我们的左手方是韩语测试部；正前方是波兰语、德语的测试部；再远些就说不清了。

初到 VUG，让我感触最深的是自己语言的贫乏，勉强能拿出来招架的英语，来到这里马上不够用了。虽然英语算是这里的官方语言，但测试人员在各自的测试部内都习惯的用本国语言与同事交流。工作时，你不时能听到各国的语言从四面八方传来，由于基本没有我能听懂的，此时的感觉就好像置身在动物园中的百鸟林，唯一能做的是分辨这只是日本鸟，那只是法国鸟。从墙壁上贴着那张巨大的语言版本目录，可以猜想，除了联合国，就这里的语言最杂了。

所幸 VUG 的工作人员大多很热情，第一次见面都主动的打招呼。一位帮我装机的网管，见我刚来无事，便用英语和我聊天，一上来就叽里呱拉的说了一大堆。刚开始我有些紧张，因为对方的英语讲得太快，还有些地方音，但终于明白他在问我喜不喜欢玩 CS，接着告诉我 CS 是这里午休时间最流行的游戏，以及自己玩得如何厉害。看来果然都是做游戏的，三句话离不开本行。此时，突然想起 CS 也是 VUG 的产品，难怪能成为这里流行的游戏了。



我在我的工作台前

与兽族王子合影

不管怎么说，同乡还是最亲的，在国外，中国人就是你的同乡了。我刚到 VUG 时，负责简体中文测试的人员有 3 名：我、一名本地的中国留学生、台湾来的 Betty。我们三个人在 VUG 测试中心，树立起一片小小的属于中国的领地。只可惜没把中国的国旗带来，不然一定挂上。

本以为我们三人会在一起工作持续到项目完成，因为日本、韩国、以及其他国家的测试组都由三个人组成，可是没想到简体中文组的人员名额只有两人，以至我来后不久，那名中国留学生就离开了测试组，我们只匆匆认识了两天。

虽然只与这名留学生做了短暂的接触，但是我们的头一次交谈就很投机。他因为在爱尔兰已留学 4 年，一口流利的英语、及对周围环境的熟悉，都为初来乍到的我提供了不小的帮助。他向其他同事介绍我，帮我在银行中将我带来的那些不能流通使用的美元换成欧元（学生身份可不收手续费），让我在一个新环境中初步站住了脚跟。我也第一次非常放心的将我身上所有的钱交给一位初次相识的人，由他带回去找银行兑换。

机器还没装好，我却接到了我的第一件差事——去医院体检。

第三节 SARS 惹的祸

在国内时，"非典型肺炎"（SARS）还只是一个新闻名词，听到时并没有紧张的感觉。记得 SARS 发病那段时间，我正好住在广州，国内发现的第一例 SARS 病例就发生在离我住处不远的一家医院中。2 月份，广州居民也曾紧张过一段时间，满街的口罩，路上的行人明显减少。可过了一段时间，居民们发现，这种疾病并不像想象中的瘟疫那么可怕，也就不再掩面而行了。

然而没想到，离开疫区越远的地方，对此疾病越是紧张。在上海办签证时，便听到谣言四起，传言中广东已无健康之人。一听说我是从广东过来，马上能引来一阵怀疑的目光。政府迟来的一些病情报告，好像很难博得普遍的信任。好事者更是喜欢夸大其词，唯恐天下不乱。可是又有多少人知道这样一乱，会给中国的海外贸易带来多大的损失？我虽只是一名普通百姓，却也深受其害。

首先我曾报名的 IELTS 考试，因为疫情的原因被取消了，这一影响将使国内每月数万想通过这项考试留学、移民去英联邦国家的中国人无法成行。接着是许多国家驻中国大使馆关门，多少此间准备去国外商务的人士被卡在签证处。在飞机上，我还听说现在中国的国际航班大多是单程满载，回程空空，据说已提供免费机票也没人愿意在这个风头上来中国，原订来中国旅游或经商的海外人士纷纷推迟或取消他们的计划。

虽然我能在都柏林机场顺利出关，但到了公司后，仍不免要去医院体检。在爱尔兰以及欧美许多国家，现在对 SARS 是谈虎色变。电视里关于提醒居民预防 SARS 的公益广告和对于 SARS 的专访报道时有播出，新闻中出现最多的镜头是满街行人皆带口罩的中国，甚至一些娱乐性的节目也拿 SARS 做题材制造笑料。某些善于造势的新闻媒体为维持自身的公众关注率，已将 SARS 作为继伊拉克战争后的又一重要题材大肆宣扬。以致越是远离病区的居民，因为对此疾病的不了解，越是心存恐惧。

还好，我一直看起来都很健康，在医院只做了几项简单的检查，就被判定一切正常。给我检查身体的医生看起来非常友好，见我是外国来的，故意把语速放慢，吐字也很清晰，感觉就像在国内常听的那些英语教学录音，这大概是我到爱尔兰后听到的最清晰的发音了。由此可见，如果某人首次出国，倍感孤独，却又担心自己的语言问题，不敢与人沟通，那不妨到医院试试，找个护士聊聊，应能充分舒缓你的心理压力。不过不要说我没提醒你，在西方国家，去诊所可是要事先预约的，不然冒冒然闯进去，如果不是病入膏肓，绝对没人陪你聊天。

第四节 感受足球文化

从诊所回到住处，因为尚未适应时差，才晚上 8 点多就已感觉非常累。本打算倒床就睡，突然想起今天有欧洲冠军杯球赛，而且对阵的两



个球队都是我所崇拜的超级球队——"皇家马德里"对"曼切斯特联队"。许多熟悉的名字，就算是那些不看球的人，也已耳熟能详，贝克汉姆、齐达内、基恩、菲戈，太多太多超级球星同场竞技，不愧为一场众星云集的比赛。

本想邀请同事们一起去酒吧看球，想感受一下当地酒吧中观看球赛那种狂热的气氛，但由于初到，与同事们还不熟，加上几个台湾同事根本不看足球，所以热情邀请全遭拒绝，只好一个人躲在住处独自欣赏，还好数个当地电台都在转播这场比赛。

这场比赛是冠军杯决赛阶段的一场比赛，主客场制，"皇马"在他们的主场3:1大胜"曼联"，现在轮到"曼联"主场，他们必须以2:0击败对方，才有机会晋级，一场舍命进攻的比赛就此开始，接二连三的进球让人眼花缭乱。虽然我的住所附近居民不多，但每当进球时，都能听到远处传来的欢呼，想必本地的球迷不少。

相信很多人都知道，比赛的结果是4:3，"曼联"虽然赢了本场比赛，却在总积分上少于"皇马"，惨遭淘汰，"曼联"球员只能失望的目送暗自庆幸的"皇马"球员离开球场。高进球率是本场比赛的一个看点，最让我遗憾的是，一次上厕所回来，竟然发现比赛双方又各进一球，错过了精彩的一刻。

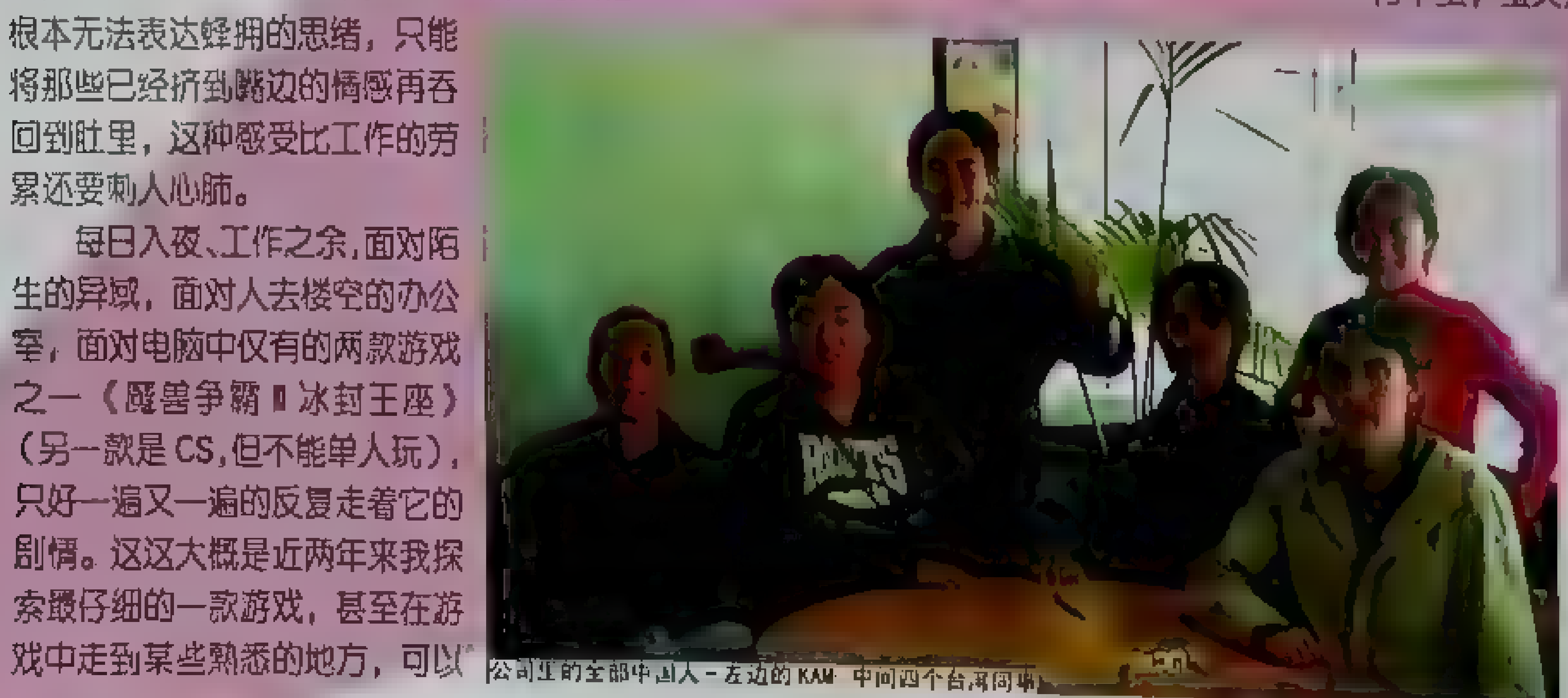
工　　作

第一节 忙碌的工作

"不要再让我'爬格子'（看EXCEL表），我已经做得眼冒金星了。"这是我在《魔兽争霸Ⅲ》资料片封包时的第一感受。常常在工作时，有人问我为什么眼睛又红了，不知道的人以为我几天没睡觉，其实我只是不眨眼的盯了一天电脑。

在国内，也有参加软件测试的经历，知道期间的痛苦，但至少那时还能与一群同病相怜的同事从说笑中舒解苦闷。这次的环境已完全不同，每当我想张口，却发现自己可怜的英语根本无法表达蜂拥的思绪，只能将那些已经挤到嘴边的情感再吞回到肚里，这种感受比工作的劳累还要刺人心肺。

每日入夜、工作之余，面对陌生的异域，面对人去楼空的办公室，面对电脑中仅有的两款游戏之一《魔兽争霸Ⅲ冰封王座》（另一款是CS，但不能单人玩），只好一遍又一遍的反复走着它的剧情。这这大概是近两年来我探索最仔细的一款游戏，甚至在游戏中走到某些熟悉的地方，可以闭着眼睛背出角色的剧情对白。


公司里的全部中国人－左边的KAM 中间四个台湾同事

第二节 日常工作

还记得之前说过，此次《魔兽争霸Ⅲ》资料片的汉化工作在三地同时进行。刚来到VUG开始测试时，情况并不像之前所想象的那样，暴雪已经把它的资料片完成，一切只等待汉化与测试。而实际上我们的汉化测试工作几乎是与软件的测试同步进行，在校对文字之余，时不时会碰到些程序上的臭虫，偶尔还会被莫明奇妙的弹出游戏，《冰封王座》原程序离最终完成还有很长的路要走。

就在测试人员都认为《冰封王座》离上市要求还远，可以一步步慢慢检查时，VUG的项目负责人却不断的在一旁催促着我们更新版本，暗示着项目的封包期迫在眉睫。这一切自使我们每天都在加班，生活单线式的辗转在公司和住宅之间，每日仅有的娱乐是观赏上下班路途上的花草，偶尔驱赶一下趴在行人路上睡觉的野鸭。

"为什么不放松一下呢？没人强迫你加班。"我有时会这样问自己，但每当想起让那些艰涩难懂的文字留在游戏中不去修改，将要背负无数来自国内玩家的骂声，就不免让我心里一颤。这一情况我深有体会，因为我曾经也是一名玩家，也抱怨过不少产品的劣质表现。不能让暴雪精心制作的游戏毁于翻译，便是我们测试人员当前仅有的目标。

第三节 差距

与我们的忙碌工作形成对比，繁体汉化组的测试人员要比我们轻松得多，他们在工作之余还能让我好生羡慕的玩玩其它游戏。原因很简单，他们拿到手的、从台湾发来的汉化资料要比简体版的准确，没有语病，一眼看过去就知道是一句游戏中的对白，不用像改小学生作文一样面对着众多语法和用词上的问题。以至于我们工作时，经常会将简体文档和繁体文档同时打开，进行比对。

在VUG测试中心，来自台湾地区、日本、韩国等众多语言版本的测试人员所用的测试步骤，基本上都是：运行游戏→发现错误时截图→然后在文档中查找修改。这是我们敢想、却不敢实施的测试步骤。因为简体中文版的翻译错误实在太多，如果你不先打开文档，看看那些对话的"英文解释"，而直接去玩游戏的话，你基本无法了解游戏剧情的含义。为此，我们只得使用最原始的测试方法——逐行校对文档。

在测试中，假如需要将每个错误都截图记录下来，那你可以从我们的截图里看到游戏的完整攻略，假如需要将每张错误截图都像日本测试员那样谨慎的打印出来，那我害怕VUG打印机中的纸张不够，也担心没地方堆放这些截图。

常有人问：国内游戏行业与国外，甚至大陆与近邻的台湾地区游戏行业之间的差距就那么大吗？到底差距在哪里呢？

就以这次的游戏汉化来说，当我们测试人员接到众多错误时，首先想到的是，责怪简体中文翻译人员不够专业、不够尽职？不像繁体版翻译那样，由资深的翻译人员在了解游戏情节后谨慎翻译，并有人同时校对。

听到这些，国内的翻译人员一定会对此提出异议："我们的人手、经验、时间都不够，不可能达到那么专业。"那么我们是否应该转而去抱怨公司的投入不足呢？公司同样能提出异议："同样一套游戏在韩国能卖一、两百万套，而在国内能卖一、二十万套就已算已超出预期了。那些游戏产业发达的国家，当然可以派更多的翻译和测试人员，但是我们无法这么做。"

简单计算一下就知道，国内的游戏玩家不可能比韩国少，那么我们要责备国内玩家不买正版吗？玩家会说："产品的质量这么差、包装也很烂，市面上盗版比正版还容易找到，凭什么要我们购买正版?!"

如此讨论下去变成了"先有鸡还是先有蛋"的问题。现在国内游戏产业所面临的情况就好似鸡和蛋在相互责备。如此一来，母鸡不肯下蛋，蛋又没有足够的条件孵出小鸡来，那他们就不应该存在于世上。游戏行业也是如此，市场、商家、从业者环环相扣，缺一不可，如果只是无休止的责备，那么这块市场将永远停步不前。在此希望国内的玩家们不要再一边玩着盗版，一边咒骂着厂商没有把产品做好，要骂也等买个正版后再骂不迟。

此次VUG之所以要在全球市场同步发行暴雪的《冰封王座》，一方面可能是考虑到对各地玩家的尊重，另一方面正是为了防范盗版，防范私下的汉化行为。所以玩家们不用担心汉化版是以往的"英文版＋汉化补丁"，因为《冰封王座》中文版在VUG已压盘完成。

第四节 冰封王座

不得不称赞它是一款不错的游戏，假如你对暴雪产品的品质存有信心，就应该放手一玩。因为《魔兽争霸Ⅲ》不管是作为一款即时策略游戏、还是作为一款角色扮演游戏，其表现都相当出色。此次暴雪的野心不仅是制作一款玩一两遍就可以丢掉的游戏，更在于制作一款拥有持久生命力的游戏，一个游戏的平台。

在《冰封王座》中，你可以细细品味它悠长的RPG故事情节，更可以利用它的对战功能与人进行游戏竞技。如果你觉得暴雪提供的RPG不够长，或竞技地图不够多，你完全可以利用游戏附带的强大游戏编辑器，编制自己的对战地图，甚或是RPG关卡。《魔兽争霸Ⅲ》的地图编辑器是我所见过游戏附带编辑器中最强大的一个，有了它，你可以向游戏中导入自己喜欢的图片或音乐，编制出你梦想中的游戏关卡，你还可以用编辑器中提供的镜头调节功能，制作出精彩的游戏动画。这实在是非常值得一试，而且编制自己的地图在国外的玩家中已相当流行。

当然，要自己制作庞大的游戏关卡也是件相当累人的事，你如果不是一位有耐心的地图制作者，又想玩新关卡，那么就去网上下载吧。因为有了暴雪提供的战网功能，你可以轻易的对游戏进行升级，得到新地图；可以一个人在家时，从网上找到竞技的对手；可以建立战队，担任队长，组织最高6V6的混战……要知道，做这些并不像其它网络游戏那样需要计时付费，当你购买了正版CD后，就全部免费，而且登陆战网的操作相当简单，为此，我开始担心《冰封王座》的战网服务器会否超载了。

夸奖了那么多，需声明一下，这绝不是商业宣传。因为亲自参与了这款游戏的测试，尽管在测试期间，程序尚未全部完成，存在着种种错误，尽管我将这个游戏的剧情过了一遍又一遍，但是我并没有觉得十分厌烦。如果换作一款没有吸引力的游戏，测试到最后阶段，我一见到它就会两眼发黑。

第五节《冰封王座》与《混乱之治》的差别

对于许多已玩过《魔兽争霸Ⅲ混乱之治》的玩家，最关心的可能是《冰封王座》与《混乱之治》到底有什么差别，暴雪在它的资料片中添加了什么内容，《冰封王座》会像《星际争霸》资料片《母巢之战》那么出色吗？

至于新兵种和新英雄的详细资料已被透露不少，在这里我只谈谈自己测试时对资料片变化的感受。

《冰封王座》在《混乱之治》的基础上，给四个种族各添加了两个新兵种。新兵种基本上不是魔法兵种就是空中单位，看来暴雪有意要增加游戏对战中后期的丰富程度。人口上限也从原先的90提升到100，混战时的战斗场面更加壮观，但同时也请各位玩家稍微提升一下自己的机器性能，以免运行不够流畅。

英雄依然是人们关注的焦点，因为英雄是最终决定战斗胜负的关键。四个种族各增添了一位可雇佣英雄，他们的身份来自冰封王座的故事。

血精灵王子卡尔加入了人类，他的终级技能"召唤火凤凰"相当精彩，火红的凤凰不但耀眼夺目，而且是一只不死鸟。它的存在只受HP的限制而没有时限，可它一出生后，HP就随着时间递减，致使它的寿命不能长久，但只要你能持续用医疗魔法给它加血，它便不会消失。

记得在我们测试之初，暴雪对于火凤凰的设定与现在的正式版有些出入，当时的火凤凰可以被重复召唤。即只要你技能恢复，就可以召唤另一只凤凰，先前那只凤凰并不因此而消失。致使在一群人族医疗队的支持下（弥补火凤凰自然少血），便可召唤出一支凤凰军团来，场面蔚为壮观，如此卡尔王子岂不是可以使用召唤生物一人横扫魔兽世界了？不出所料，在随后的版本中，火凤凰被修改成同一时间只能存在一只，作为削弱的补偿，当凤凰HP降为零时，它会转化为一只凤凰蛋，落在地上，如果此时没人去攻击它，它便能在一段时间后满血重生，仍不失为一个可怕的生物。

守望者玛维，终于放弃追杀尤迪安，转而加入了暗夜精灵阵营。她的"刀扇"和"淬毒匕首"技能，可以说是招招致命，另外，她的闪耀技能使她能从敌人的包围中轻易脱围而出。当然，最可怕的还是她的最终技"召唤复仇女神"。复仇女神诞生时，可以从战场上死去己方士兵的尸体中吸取能量，变成自己的生命；而且复仇女神不喜欢孤独，她可以从敌人的尸体上召唤出无敌的战士，与它并肩作战（召唤生物自己又能召唤其他生物），为此你经常能在战斗结束时，发现己方阵营中多了一群黑暗武士，放心的让他们去攻击你的敌人吧，因为他们根本不知道疼痛。

因为长得像蟑螂，被人们戏称为"小强"的不死族英雄阿诺拉克，竟然是某古国尊贵的国王，看来人不可貌相啊。阿诺拉克是一个皮粗肉厚的家伙，一身盔甲外长满了倒刺。不知从哪里学来的《星际争霸》中"蜘蛛"的地刺技能，能把他面前的敌人掀上天。发火时的阿诺拉克喜欢带着满屏的苍蝇乱跑，搅得本已烟尘滚滚的战场更让人眼花缭乱。

兽族的新英雄，并非出身名门，甚至没几个人听过他的名字。因为整个兽族在资料片中跟随着他们的王子迁居到新大陆去了，并没有在《冰封王座》的故事中出现，只在奖励任务中稍作介绍。不要因为兽族新英雄的初始能力看似一般，就以为他没有用处，实际上他拥有的技能正是兽族所急需的。例如他的医疗法术，可以让初期没有医疗能力的兽族，解决士兵负伤无人医疗的问题，他的"变形术"可以在战场上将难对付的敌人先搁置在一边。最后是他的绝招"巫毒"，强大得有些超乎想象，在30秒内让自己身边的士兵无敌，足以在战斗中起到逆转乾坤的作用。如果再带瓶无敌药水，使用"巫毒"技能前自己服上一剂，那么便可创造一整支无敌军团了。

《冰封王座》与《混乱之治》最大的区别并不仅限于添加了几位英雄，而是可以在野外

新出现的酒馆里招募英雄。等候在酒馆中的英雄在任务故事中都略有介绍，熊猫酒仙、兽王、深渊魔王、法斯琪、西尔瓦娜斯等等，各怀绝技，能与原有的各族英雄产生变化多端的组合，从而带来了战术的多变性，敌人也不再能因为知道你选择的种族，而在战争开始时就能估计到你的英雄战术了。另外在英雄死后，玩家们也不再需要为等待他从英雄塔中爬出来而烦恼，你只需要多付点钱，就可以即刻从酒馆中将他招募出来。这些新特色，可能让业已成型的原版战术发生质变。

生　　活

第一节 与台湾同事的接触

在写这一段之前，首先感谢台湾同事对于这次简体中文版测试工作的支持和配合。因为有了他们的辛勤劳动，才有《冰封王座》简体中文版的顺利推出。后面的内容只是个人感受，绝无否认他们支持的意图。

在我到达 VUG 测试基地之前，便已得知那里有几位中国人，包括台湾 VUG 的 Jerry，帮助简体中文测试的 Betty，及一名中国留学生 Ming，两位负责繁体中文测试的台湾同事，还有来自香港、一直在 VUG 工作的 Kam。但刚


标准爱尔兰住宅

进入测试中心时，除了在住所认识的 Jerry 和 Betty 外，暂时还不认识他们。而且因为测试基地中来自其他亚洲国家的人不少，你根本无法从外表上分出他们和中国人的区别。

因为工作原因，很快我便熟识了那名中国留学生 Ming。交谈投机之际，不觉已到午休时间，应邀出门抽根烟，虽然我不会抽、也没有抽，但知道这是一次难得的结识其他伙伴的机会，于是伙同 4 名亚洲同事出门。

门口，非常热情的交谈。起初，我甚至认为一起出来的几位就是我还不认识的台湾同事，可说了几句后，才知道他们是韩国人。据说其中两位是本地的留学生，竟是受日本公司派遣来 VUG 参加测试的，另一位叫金梧（声似），是韩国 VUG 分部的职员，性质与负责中文的 Jerry 差不多——督察韩文版的测试情况。

首次交谈，尽管英语不是我们的母语，常会出现互相不明意思的情况，但大家谈得还是很开心。之后的几天，我发觉 Ming 每次吃午饭都与韩国同事在一起，而从不与台湾同事同行。起初，我对此有些不解，但当我认识了台湾同事后，便明白了其中原因。

Jerry 向我介绍了两位台湾同事，但在大家相互报上姓名后，居然就冷了场，他们依然专著的看着自己的电脑，仿佛我只是从他们身边经过。"或许只是他们太忙了"，我心里想，并没有把这当一回事。可在随后的接触中，时常发生我对着他们主动发问，却无人理睬的情况。让我十分担心他们是否听得懂中文，甚至开始考虑用英文与他们沟通了。

在刚到 VUG 的一两个星期里，因为每天与台湾同事一起步行上下班，一起吃饭，接触的机会很多，但交谈的机会很少。饭后闲暇之际，要么就是我坐在他们身边听他们之间的对话，要么就是我的个人独白，能得到很少的一点回应。这四个台湾同事俨然已经形成了一个封闭的世界，让我这样的外人难以插针其中。

这种若即若离的关系维持了很长一段时间，之后除了 Betty 因与我同测简体中文，有较多的工作联系外，和其他台湾同事的交谈仅限于见面时礼貌性的打个招呼，或路过时象征性的点一点头。交谈的次数甚至没有我与坐在我隔壁的法国人 Alex 多，更远不及只在这里呆了两个星期的韩国人金梧。

每到周末，与我同住一个旅社的两位台湾同事就会消失得无影无踪，事先从不会得知他们的去处，事后偶能从他们之间的交谈中获息，他们去了市中心，找另两位台湾同事一起出游。

在离开中国之前，我也曾走南闯北，在国内不少省市学习、工作，认识来自国内各地的人，从未体验过在主动结友上的失败。即使是孤僻的老人，即使是听不懂中文的外国人，也不失结友的成功范例。看来这次，面对台湾同事，我必须认输了。

终于一次，在谈工作问题的时候，Jerry 问我，有没有感觉台湾同事都不爱搭理我？看来他自己也认为这是不自然的事。我故作不觉的说："没有啊，一切都很好"。Jerry 说："那只是因为你说话时不够礼貌，可能是文化差异，以后要注意一下礼貌用语。"天啊，我感觉此时的我像是一名小学生，正在接受老师的教诲。为什么同样与其他的中国人交谈，同样与韩国人、日本人、爱尔兰人交谈，他们没说我不礼貌，却得到了台湾同胞这样的评价？

初以为这只是台湾与大陆之间的文化差异，但仔细一想，答案便显而易见了。通常人们只在对待陌生人、上司、长辈时，才将大量的礼貌用语挂在口边，但在对待朋友时，绝对不会累述那些多余的礼貌词。由此看来，我与这些台湾同事之间存在的隔阂只是一种距离感的差异，


公园一景：颇有罗宾汉风格的公园桥下

在我希望拉近相互距离时，他们却在努力保持着距离感，或许他们觉得与我的关系是上司、是长辈、要么就是"从发达地区来的人"。

此后，我决定放弃与他们交友的尝试，走上与那位中国留学生相同的道路——结交其他同事。唯一觉得遗憾的是，我消耗了初到 VUG 两个星期的闲暇时光，利用这些时间我或者可以结识不少当地的朋友，而随后的测试工作已变得愈发忙碌而无暇顾及这些了。

第二节 朋友

独自出门在外，陌生的语言环境，网络受到种种限制，电脑里只有玩了无数遍的《魔兽争霸Ⅲ冰封王座》，住处的电视让人看得烦闷……疯狂的工作并不是解决寂寞的好方法，这种时候，如果再找不到一位朋友可以述述心情，那真会让人发疯的。

在爱尔兰的日子里，我就曾经一度遇到了情绪的低谷，那是在韩国同事金梧走后的几天。

金梧的英语讲得不错，而且与我讲话时放慢语速，致使我们之间用英语进行对话，从没有遇到沟通上的问题。金梧给人的感觉是一位沉稳、责任心强、而且彬彬有礼的人，再加上热情待人这一点，便具备了成为朋友的基本条件。

金梧是我刚到爱尔兰两周中交谈最多的一位同事，因为他与我同住一个旅社，能经常一起上下班，以至一段时间，我与他的交谈要多于能用中文对话、同行上下班的台湾同事。

让人难忘的是，一次两个路盲一起去市中心逛街，转了半天，没找到想找的商店。随后，一起去麦当劳吃午饭，看了半天餐牌后，金梧半懂不懂的向我推荐，"这是套餐，应该还不错"。我也没仔细看，就跟着点了。没想两个人竟一起点了儿童餐（happy meal）。结果是两个大人别扭的拿着儿童玩具，吃着掌心般大小的汉堡。

可惜金梧只是韩国 VUG 派来考察项目的人员，他在爱尔兰只逗留了短短的两周便需离去，加上大家平日工作都很忙，真正有空同行出游的日子只是夹在两周中的那个星期天，但仅此一天便已让人怀念。金梧走后，接替他来了另一位韩国测试人员，新来者虽然也很热情，可惜英语较差，无法构成基本沟通条件。

金梧走后的几天里，遇到了爱尔兰的法定假日，我身边突然冷清了许多。原因还包括之前走的中国留学生，坐我隔壁热情的法国人 Alex 回家度长假，所有能说话的人都突然不见了。整个世界一时间死寂了下来，我好似来到了世界末日的边缘，身旁寂静得可怕。

好在我的交友能力还不弱，很快便又熟识了一位法国和一位意大利的测试人员。在与他们的交谈中，增强了自己说英语的信心。这并不是说我的英语加强了，而是他们的英语说得也不好，讲话一顿一顿的，容易听。接着我又认识了一位在餐馆里工作的中国人，逐渐习惯了爱尔兰的生活。

不得不提一下，如果你是一位准备首次去欧洲旅游的中国人，担心你在当地交不到朋友而倍感寂寞，那么不妨去教堂试试。教堂里的人大多都很热情，特别是一些白发苍苍的老头，会主动上来给你传教。如果是一些地方性的小教堂，碰到新人进来听教，他们甚至会把你围住，热情得让人难以招架，这便是我一次周日闯入教堂的经历。

第三节 网络

说到不能忍受，爱尔兰让那些在国内用惯高速网络的年轻中国人，知道什么叫龟速网络。爱尔兰的网络架设还很落后，据说过去很长一段时间都没有民用宽带服务，只是后来迫于民间呼吁，政府才在最近开通了 ADSL。网吧这类新服务行业也在市中心的一些地方出现，但因为操作系统、软件支持等方面的不便，许多机器甚至没有中文支持，无法正常浏览或输入中文，给来到这里的中国人带来很大不便。

我来在 VUG 工作的这段时间，因是参与内部测试，怕资料泄漏，公司对于网络做了很大限制，聊天软件无法使用，许多网页竟也不能刷新。为了两个月后回到中国，不至于被人当成从深山中回来的怪物，我四处寻找可以上网的民用设施。自己用电话上网，没号，在刚认识的华人家中上网，太慢，而且竟然也没有中文输入，网吧，因为只在市中心有，往来不太方便；最后竟然跑到一名留学生所在的学校中，才痛快的上了一次网，顿感舒畅。

第四节 联机

在 VUG 工作了一段时间后，测试人员之间已很熟了。大家每天面对着测试版的《冰封王座》，玩了一遍又一遍的单人任务，却因为语言版本的差异，无法联机，着实有些让人心痒。终于有一天，在工作之余，一位波兰的测试员首先忍不住了，发动其他测试人员联机玩《魔兽争霸Ⅲ》。可经过尝试后，《冰封王座》仍是无法联，于是决定重装一个《混乱之治》来联机。

重装步骤很简单，先把《冰封王座》移到其它分区中备份，然后装入《混乱之治》，再通过战网，将其升级到 1.05 版，这样众人即使使用不同语言版本也可以联机了。一时间这个呼吁得到广泛相应，波兰的、意大利的、韩国的还有台湾同事和我，几个坐得较近的测试人员，纷纷重装《混乱之治》，就在其他参与者都顺利的把游戏升级到 1.05 版时，我的简体中文版却出现了问题，始终无法成功升级！

错误提示是某个地图资料无法读取，于是我把游戏中的地图拷进拷出，弄了半天也无济于事。最后，为了免于众人等待，只好退出参与联机，叫他们先行游戏。为什么就简体中文不能升级呢？我一边在他们旁边观看热闹的对战，一边苦思原因。回到自己机器旁，在网上搜索无法升级的原因，最后得到的结论是简体中文根本就没有 1.05 版，它的最高版本是 1.04，这便是我无法通过战网下载升级的原因。

没想到在全球同步升级到 1.05 版多日的今天，大陆的众多简体中文版用户竟还停留在 1.04 版内，而且没听到太多抱怨。由此看来，国内玩家对战网功能的使用还不普遍，或者更多的人正在使用盗版，使用私人架设的战网在进行游戏，所以对于全球性的版本便不十分关心了。


公园一景：[illegible]《指环王》开场画面

第五节 离别

天下没有不散的宴席，一个多月的测试一晃就过去了，亲眼看着《冰封王座》封包，此时感觉难以言表。由于时间急促，对于《冰封王座》中文版的测试任务并没有达到百分百正确，如果玩家们发现仍有错误，还请见谅；但比起没有校对前的情况已是好上许多，而且相信暴雪也肯定会在今后的升级版本中使之更趋完美。

在多方努力之下，《冰封王座》中文版，应可算是首个能在全球那么多国家同步上市的电脑游戏产品了。这样的同步发行模式势必会对将来的游戏产品发行造成影响，成为争相效仿之方式。

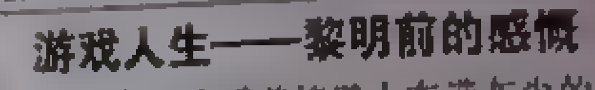
庆祝会，对于嗜酒如命的爱尔兰人来说，最好的地方就是酒吧。于是所有的测试人员在项目结束的那天，被安排到附近的酒吧中免费畅饮。酒过三寻，人们三五成群的围在桌旁，开始倾诉自己的心情，很多人都对在 VUG 的工作表露出怀念之情。交谈中发觉，此次项目结束后，不仅所有测试人员将回国，而且许多 VUG 内参与《冰封王座》测试的工作人员也将离职，因为他们的合同同样在此项目结束时终结。

看来，VUG 的爱尔兰测试中心就是一个临时工作人员的集散地，每当新项目开始时，这里便云集各方志士，工作场中挥汗如雨，项目结束时，又如鸟兽散般的冷清。真正在 VUG 中常驻的或许只有人事部的管理人员了。不少测试人员以前从没有参加过游戏开发，这次工作也只是他们的临时任务，这不禁让人想起国内游戏开发行业经常抱怨的人员素质差距问题。难道国外的临时开发人员，就比国内的游戏开发者强吗？无法察觉。唯独感觉到，国外的行业管理要胜于国内许多，他们能把来自五湖四海的工作人员纠集在一起，让从未参加过游戏开发的新人迅速适应工作，组织产品在三地同步开发，这些能力才是国内公司最缺乏的。

告别了工作同事、刚认识的朋友和房东，收拾行李，踏上离开爱尔兰回国的飞机，又见到了那些令人亲切、戴着口罩的国航空姐，归程的见闻仿佛是两个月前来路的重演，轻易的把我拉入到回忆中。此次西行参与《冰封王座》测试的工作到此画上了句号，而我的征程才刚刚开始。■

作者小资料

姓名 [illegible]　性别 男
年龄 25　星座 处女
网名 白瓜（自己给自己起的，并在网上和同事间打招呼时使用）
爱好 不外乎[illegible]，有空时打打游戏，踢踢球。
厌恶 考试（本人不善于应付各类考试，常失利于此，心有余悸）
自白 大学毕业于世纪之交。此后"不务正业"，加入游戏制作团队，从事游戏策划之职已历 3 年。近悟国内游戏制作行业之薄弱，决心留洋，于是辞工，[illegible]。4 月，形势急转，本应参加的考试，受 SARS 影响而被取消，走投无路间，恰遇[illegible]招人西行，稍经报名，双方一拍即合。
AD&D 指数（满分 25）
力量 10 敏捷 16、活力 12、智力 16、知识 14、魅力 13，综合实力只能加入 AD&D 中最弱的职业——吟游诗人。



■名称 Commandos 3: Destination Berlin ■类型 策略 RTT ■制作 Pyro Studios ■代理 未定 ■版本 英文版

COMMANDOS 3

盟军敢死队Ⅲ目标柏林

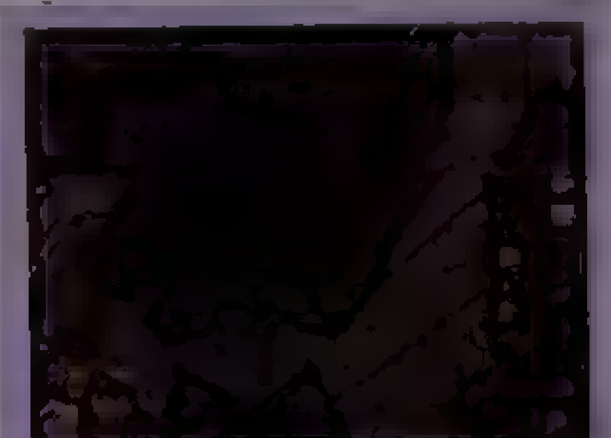
山雨欲来风满楼——界面的革新

无庸置疑，作为RTS旗下的分支，实时战术（Real-Time Tactics，简称RTT）提倡的是每个单位的技能与特长，在微操作上比RTS更胜一筹。因此"赏心悦目"的界面往往是直接决定RTT作品成功与否的关键。回望"盟军敢死队"系列，系统从WIN98到WINXP，每一代都发生着翻天覆地的变化。三代同样继承了这个传统，PYRO一改以往的界面理念，以全新的互动样式出现在我们眼前。

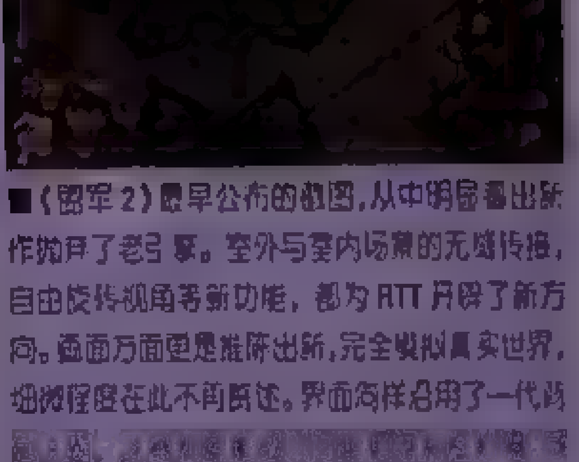
游戏人生——黎明前的感慨

抬头看着墙壁上布满灰尘的《盟军敢死队2》首发纪念画，才恍然大悟："原来两年等待又要结束了"。对我来说，《盟军敢死队》就像自己的童年，每当看见它都不由自主想起学生时代的往事和回忆——当时"越狱"玩通宵后的兴奋和害怕，当时为杀一个德国兵不惜废寝忘食，当时听到"ALARM"声的惊慌失措，当时自以为是的游戏心态……发现游戏人生就好比抛物线，一旦对游戏的领悟和认识超过了抛物线顶点，又会回到同一高度起点，享受另一种重温旧梦的机会。

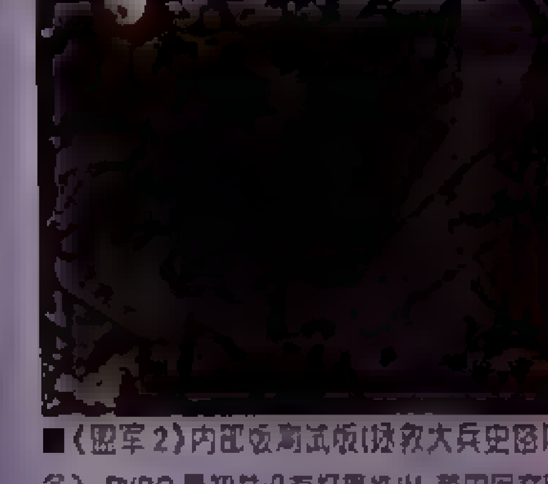
随着两年等待结束，神话缔造者PYRO再次实现它们的诺言，倍受期待的《盟军敢死队Ⅲ目标柏林》(Commandos 3: Destination Berlin)破壳而出。由于三代沿用二代改良引擎制作，因此我们用对比手法来看看这款新作，究竟给业界和玩家带来怎样的惊喜呢？



■PYRO处女作品，场景由2D图片精绘而成。界面采用了RTS传统图片形式，人物头像、武器技能、敌军警报都以背包展开，RTT因此一炮走红。半年后，资料片《使命召唤》趁火打劫。虽然界面和《深入敌后》如出一辙，但由于难度提升，在不惊动警报情况下通关的玩家屈指可数，以至于不少玩家怨声载道。即使游戏有着诸多不足，不过可以确定的是，是它们开创了实时战术。



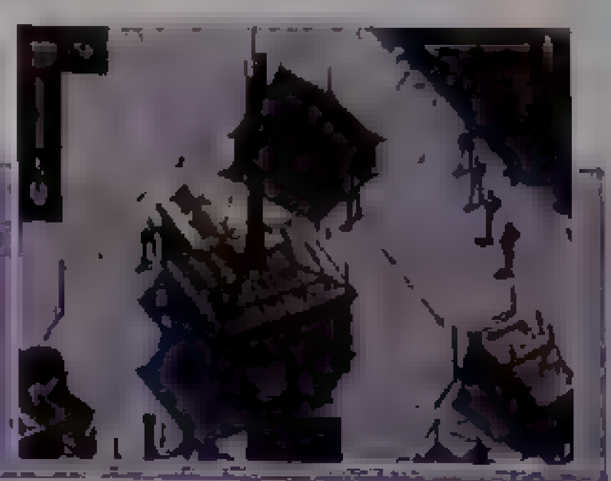
■《盟军2》最早公布的截图，从中明显看出新作抛弃了老引擎。室外与室内场景的无缝传接，自由旋转视角等新功能，都为RTT开辟了新方向。画面方面更是推陈出新，完全模拟真实世界，细微程度在此不再赘述。界面同样沿用了一代的[illegible]致使控换活不灵活，于是PYRO重新策划了新界面。



■《盟军2》内部版测试版(拯救大兵史密斯任务)。PYRO最初并没有打算推出，英国某杂志的胡斯非力，才使它得见天日。虽然代理公司禁止网站杂志传播，但还是有不少玩家进入内部版先睹为快。游戏界面更然得到焕然一新的改[illegible]界。其中物品栏设计别具匠心，每类物品栏以[illegible]，使玩家得心应手。



■对比早期版和内部版，正式版界面再次得到修订。主体框承了内部版界面，改动固定在"人性化"理念上。内部版2D头像被3D所替代，细致反映出敢死队员的战场状态。另一改动是地图栏左侧添加了任务指引和物品关系统，它们的出现降低了原有的游戏难度。美中不足的是，琳琅满目的快捷键使很多玩家望而却步。



■在进行PS2版和XBOX版移植中，PYRO再次修改了原有游戏内容。①玩法翻新 每个任务场景和敌人系统被重置，敌人数量和敌人位置也做了较大的改变，而且引擎支持白天和夜晚场景的相互转换。②界面更改·由于游戏机是以手柄操控为主，PS2、XBOX界面和PC版完全不同。物品栏和人物栏位居屏幕四周，按相应顺序依次排列，方便了手柄点选武器和技能图标。





■《盟军3》界面汲取了PS2和XBOX版界面特点，武器技能图标以六边形分布在屏幕四周，在占用较小屏幕的基础上，操控变得人性化。我们从中也看到了《剑侠情缘》的影子，只要将武器技能把它图标放进规划好的快捷栏中，记住界面特指定的几个快捷键就能完成操控，不会再出现手足无措的状况。任务过程和人物对话同样突出了电影特效，角色头像换成传统RPG的2D界面，场景转换将有电影风格的过场穿插其中。

A·地图，B·摄像跟踪 C 视野查看，D·预知，E·人物状态栏，F 生命条，G 武器技能栏，H 站立与爬匐，I·自定义栏，J·视野查看，K 物品功能栏，L 背包装饰品

引擎的改良

如果说创造经典游戏困难，那么延续经典游戏似乎更困难。这个让众多开发公司头痛的问题，现在也摆在PYRO面前。值得高兴的是，PYRO并没有一蹶不振，它们凭借非凡的创作热情，冒着失败的风险为RTT揭开了新篇章。

明星面对面——画面特效

2003年4月19日，这是一个值得纪念的日子。笔者在 http://www.gamedev.net/community/chat/ 聊天室（DEV是国外著名的游戏开发论坛，这里云集了全世界优秀游戏小组，大家都为一个目标在这里集中——如何制作出最优秀的游戏），与PYRO程序员Garrofido等人，共同探讨"盟军"系列过去与未来，从中解读出很多有价值的情报。

笔者：首先谈谈你与PYRO的经历吧？

Pyro：我们小组位于西班牙首都马德里市区，不过这里并不像你们想象中那样美好，这是一个没有海滩且经常下雨的城市，我们自然没有时间去享受日光浴（笑）。我自己是在2000年加入PYRO，参与了《盟军2》和《罗马执政官》的制作，大家看到引擎画面就是我的杰作。PYRO在《盟军2》全平台发售完后，分为两个研发小组，其中75%的成员继续担任延续"盟军"神话的使命，剩下的新成员将继续策划新游戏。

笔者：制作《盟军3》的灵感是什么？为什么要分为三大战役？

Pyro：《盟军》成功大家有目共睹，我们并不希望它付之东流，延续经典正是我们的工作。制作《盟军3》主要来源于《兵临城下》这部电影，小组每位成员都在其中找到强烈的激情，希望将游戏与电影结合起来，因此《盟军3》是最具可玩性的一代。分为三大战役主要有两方面。第一·当年工作室人力有限是众所周知的，白手起家的10多名制作人员要创造二战全部经典战役是不现实的。所以前作将历史范围设定在1940--1943年之间，战场也都取自欧洲和非洲战场，注重体现德国闪电战的战况。其二 前作引擎突出的是无声无息作战，新引擎实现了对枪林弹雨的表现，三大战役加入自然是理所当然。

笔者：你认为《盟军3》和《盟军2》引擎上有怎样的差距？

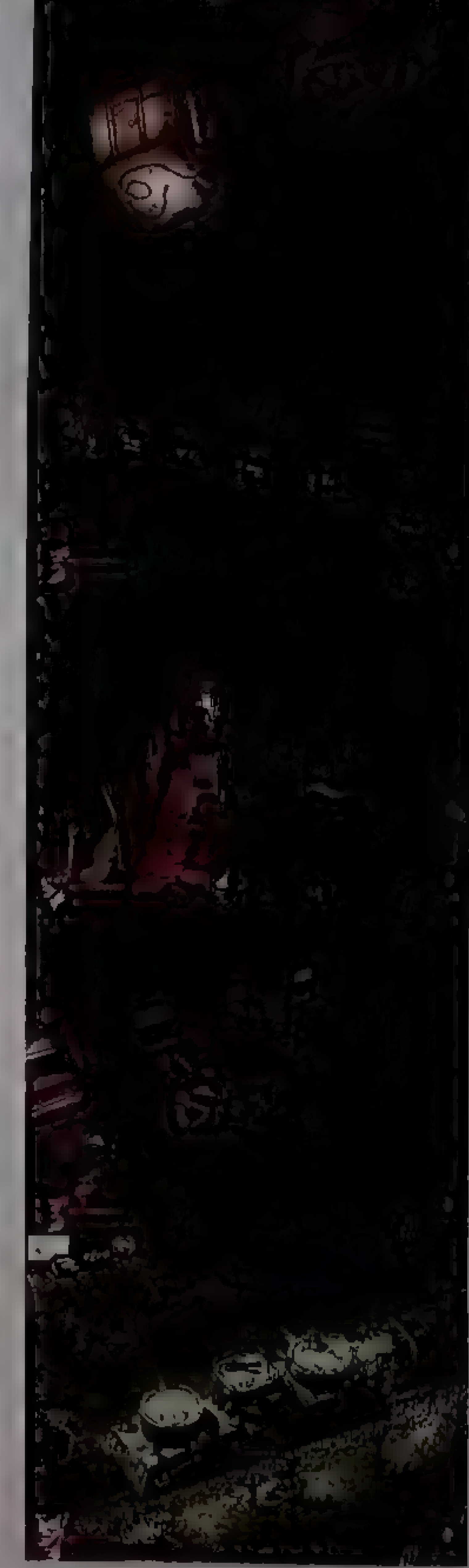
Pyro：我自己作为程序员，对于引擎有着独到的看法。从术语上讲，引擎技术是崭新的开始(70%引擎代码经过修改)。场景在日益完善的VC+ASM语言调用下，完全替代了软件渲染(Software Render，消耗系统资源)，实现了硬件渲染(Hareware Render，使用硬件芯片支持技术)。诸如爆炸光环(狂轰乱炸)、天气变化(大雪纷飞)、粒子阴影(风吹草动)、水纹效果(诺曼底海滩)都逼真的呈现在你眼前。最让我们自豪的是，硬件渲染降低了软件渲染所要求的过高的电脑配置，你只需要一块Geforce 2就能享受它。从玩法上看，《盟军3》视角系统变得更加自由化。记得在前作中结构复杂的"冠地兹堡集中营"场景中，室内观察还是会给视觉留下遗憾。《盟军3》恰恰在视角方面有着飞跃性突破，室内和室外都实现了360度自由旋转，视角能够进行随意角度的拉伸缩放。这就在第三人称视角下实现了第一人称全方位观察的感觉。从理论上讲，你能从各个角度看清德国人手中的雪茄烟(笑)。另一点是物理运动参数的引入，你可以看见当摩托车越过铁轨、碎石、泥潭路面时，自然模拟出来的跳动颠簸(别小看这个技术，没有多少公司能制作出来)；甚至看见爆炸产生的冲击波，将附近的人群或汽车"推"开，这一切都力求带给玩家视觉上震撼。至于音乐方面，还是由前作的音乐师Mateo Pascual负责，许多前作中的原音都在《盟军3》中重现。总之，电影灵感为我们加入了太多新鲜血液，我认为它将是一款伟大的作品。

笔者：在玩法上新作会有什么本质改变？

Pyro：《盟军3》除了一些有趣的任务外，更重要的是人性化的加强。我们加入了大量辅助功能，以让玩家感觉这是战场，而不是游戏。比如特殊敌人视野范围取消以前虚假的旋转范围设定，当你点选敌人狙击手时，借助画中画功能就能观察他的视野区域，然后无声息的过去干掉他。而一些可以穿过或移动的窗户或水管道，当你将鼠标移到上面都会发生颜色变化，这样玩家就能一目了然发现它们，不至于在混乱之中找不着北。

笔者：传说三代将成为《盟军》系列最后作品？未来有什么计划？

Pyro：不错，《盟军3》就是《盟军2》引擎"终结者"，但这并不意味着《盟军》系列结束。未来我们将创造全新的可玩风格，并会有更多好游戏推出。目前可以透露的是，《盟军》系列很可能转变为3D+2D"混血儿"，《罗马执政官》小组也在研发新作《石之心》(Heart of Stone)，更多消息大家还是拭目以待吧！



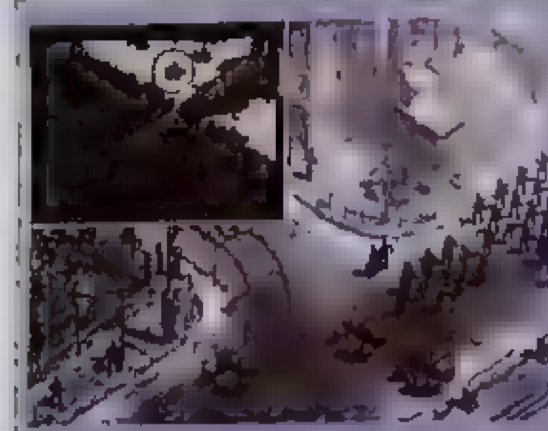
笔者：对于玩家有什么要说的？

PYRO：感谢五年来一直支持我们的玩家，你们才是最棒的。

属于你的世界 —— 互动性加强

《盟军3》引擎另一改动，是将玩法从"所见即所得"(What You See Is What You Get)提升到"所见即所玩"(What You See Is What You Play)的高度，交通工具和场景破坏得到淋漓尽致的表现。

交通工具不再是被遗忘的角色，你能随意操控它们来参加战斗。对于玩家而言，娱乐性拥有更大的发展空间；对于战争迷而言，终于能亲眼目睹无缘一见的交通工具，下面就让我们来看看这些可供发挥的舞台。



■摩托车 三轮摩托车是《盟军3》常见的交通工具，最多能承载两名队员。其中一名队员负责驾驶，另一名队员负责射击，兼顾攻守不言而喻。危险时刻，强壮的贝雷帽甚至能举起固定在车身上的机枪与敌人奋战。



■有轨电车 它在游戏中享受着至高无上的待遇。电车会自动在城市中循环行驶，敌人与及其它车辆都不会与电车抢行。车坐电车上的敢死队员，不会像驾驶汽车一样前瞻后顾。



■装甲列车 火车在《盟军3》中不再是装饰品，它将成为你"鸣亮"的车名。每9节装满弹药的三厢货车车厢，敢死队员将在火车中飞身走壁，攀爬车顶，炸毁桥梁，充分发挥当年传说游击队的精神。



■飞机支援 特殊战役能呼叫飞机支援，支援分为两种不同方式。第一种是通过战斗机运送空降伞兵，用于增加某一地区的步兵能力或攻击能力。第二种是火力支援，炸弹将从天而降，战场会在瞬间被夷为平地。

燃烧的血——历史战役

"盟军"的成功，战争文化功不可没，它们使游戏做到了寓教于乐。也因为如此，在"盟军"玩家群中，游戏玩家只是其中一部分，另一些人则是因迷恋战而认识《盟军》。这些"另类玩家"大致分为两类。第一类是战争爱好者，他们年龄大都在30-40岁之间。很多人都从未接触过电子游戏，却带着对于战争的满腔热血，在游戏中倍受煎熬也乐此不疲。第二类是国外十分流行的模型(WWII Model)爱好者，他们利用《盟军》任务场景为蓝本，在模型中找寻自己的世界。笔者在欧洲模型网站曾经看过根据《盟军》波恩火车站制作的模型，沙盘上摆放着贝雷帽、纳粹、火车、建筑物等等，绝对能以假乱真……可以这么说，《盟军》已经超出了游戏范畴，它寄托着太多人的梦想，《盟军3》出现真是众望所归。

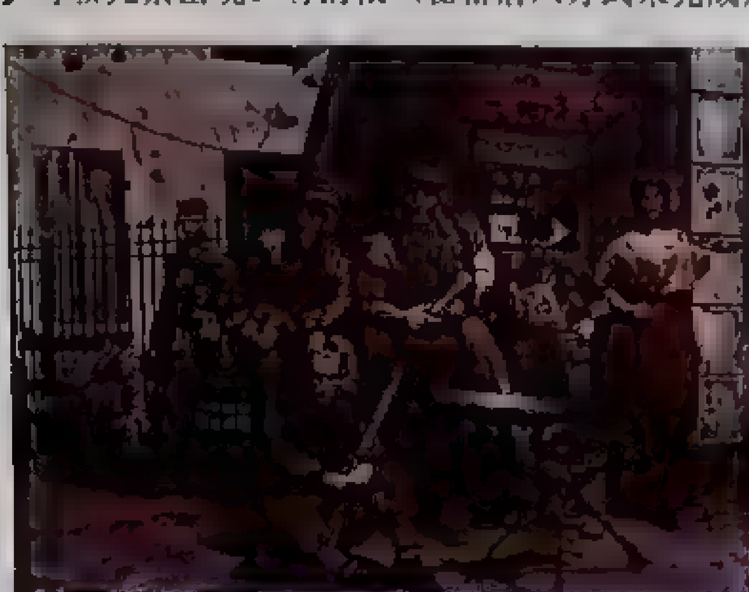
【盟军敢死队作战表】(见右表)

<深>代表《深入敌后》，<使>代表《使命召唤》，<勇>代表《勇往直前》，<目>代表《目标柏林》

时间	地点	游戏任务
欧洲战场		
1940年7月14日	英吉利海峡·根西岛	<使>任务1·死光
1941年2月20日	挪威·索拉	<深>任务1·敌火洗礼
1941年3月1日	斯匹茨·斯托弗德	<深>任务2·神出鬼没
1941年3月4日	托德弗德·希森斯湖大坝	<深>任务3·扭转乾坤
1941年3月10日	特隆赫姆·斯托坎	<深>任务4·重振士气
1941年4月23日	南斯拉夫·贝尔格莱德	<使>任务2·消音丛林
1941年5月	北海海域	<勇>任务3·白色死亡
1941年5月	法国·拉帕里斯港	<勇>任务1与2·黑夜之狼和潜艇，沉默的杀手
1941年5月2日	挪威·林德拉	<深>任务5·打草惊蛇
1941年5月10日	挪威·约海	<深>任务6·有惊无险
1942年2月17日	挪威·阿伦达尔	<深>任务7·追踪刺客
1942年7月17日	俄罗斯·斯大林格勒	<目>任务·斯大林格勒保卫战
1943年9月11日	德国·波恩大本营	<使>任务4·雷神之锤
1944年5月15日	法国·勒拉弗，勒港	<深>任务13·海上神话的巨人
1944年5月25日	德国·拉瑞堡	<深>任务14·直击诺曼底
1944年6月6日	法国·诺曼底	<目>任务·诺曼底登陆
1944年6月19日	法国·瑟堡	<勇>任务8·保护人质史密斯
1944年7月	德国·威廉总督城堡	<勇>任务9·威廉总督堡中营
1944年7月15日	德国·拉斯吉堡	<使>任务5·[illegible]
1944年8月19日	法国·巴黎	<勇>任务10·巴黎在燃烧吗？
1944年8月26日	巴黎·凉比尼	<深>任务15·猎人之死
1944年9月4日	比利时·马斯河大桥	<深>任务16·勇夺马斯河大桥
1944年11月12日	德国·[illegible]登堡	<使>任务6·[illegible]
1944年11月20日	德国·伯伦堡	<使>任务7·大逃亡
1944年11月28日	法国·[illegible]	<深>任务17·拂晓时分
1944年12月16日	比利时·马斯河大桥	<深>任务18·[illegible]
1944年12月18日	荷兰·奈梅亨	<使>任务8·危险的友谊
1945年1月12日	德国·奥，登堡	<深>任务19·致命一击
1945年2月11日	[illegible]·古登堡城堡	<深>任务20·[illegible]计划
1945年4月30日	德国·柏林	<目>任务·柏林会战
非洲战场		
1942年6月10日	希腊·克利特岛	<使>任务3·天之骄子
1942年10月19日	[illegible]	<深>任务8·烈焰冲天
1942年10月20日	阿拉曼·盟军营地	<深>任务9·大战前夜
1942年11月14日	阿尔及	<深>任务10·伊卜高斯行动
1942年12月3日	阿尔及·马拉达	<深>任务11·危急时刻
1943年3月15日	突尼斯·马瑞斯防线	<深>任务12·营救计划
太平洋战场		
1942年5月	缅甸	<勇>任务4·目标：缅甸
1942年6月17日	泰缅边界·桂河大桥	<勇>任务5·桂河大桥
1942年7月	所罗门群岛·萨沃岛	<勇>任务6·萨沃岛的枪声
1944年3月	越南·海防港	<勇>任务7·海防港的巨人

盟军敢死队3作战图

正如去年前瞻所言，《盟军3》废除了遍布世界各地的任务系统，将由斯大林格勒(Stalingrad)、柏林会战(Central Europe)、诺曼底登陆(Normandy)三大战役组成。为了带来给多自由性，这些战役没有以直线化的剧情展开，也不再强迫玩家去玩他们不喜欢的任务。你能自由安排三大战役先后顺序，找寻认为满意的战役来开始游戏。自由性体现并不局限如此，任务体系只有20%保留了《盟军》传统风格，在已经确定的25个任务中有倒计时、埋伏、突击、破坏、保护等新元素出现。有的依照秘密潜入方式来完成外，比如小偷潜入伦敦(London)德国大使馆偷取秘密文件。有的要你带领NPC浴血奋战，例如在诺曼底登陆海滩的突袭任务中，你将带领超过100个NPC士兵(没错，100多个)，去打击德军防卫站



■(图19)《盟军3》与《盟军2》场景破坏系统绝对不能同日而语。在美工首先处理下，你看到的建筑物都赋予了不同的破坏设定，一草一木都会因外力受到不同程度的损坏。这对RTT来说将是革命性的。

个排的士兵，场面壮观程度令人叹为观止。有的则要你面对BOSS，这就像斯大林格战役中，你要费尽心思去消灭一个非常危险的敌人狙击手(改编《兵临城下》电影)。还有的需要突袭德军护送队，好比前往法国边界炸毁装甲列车铁路桥，以及空降伞兵占领被敌人控制的法国村庄。所有任务之间有若干丝万缕的联系，前期任务完成情况将直接影响后期任务，局势变化使《盟军3》更像是一场电影。举个例子，如果在斯大林格勒战役中杀死了敌人狙击手，那么后期就能激活柏林盖世太保总部任务；相反，如果狙击手同总部通风报信，那么意味着你将错过隐藏关卡。不过新玩家也不必担心任务功亏一篑，因为每个任务被巧妙划分为若干个过程。比如前往法国夺取火车任务中，就分为"潜入火车站(steal the train)"、"队友会合(prevent the demolition)"、"到达火车头(get to the engine)"等多个过程。每个过程游戏会自动存档，反复游戏乐此不疲。

■斯大林格勒保卫战

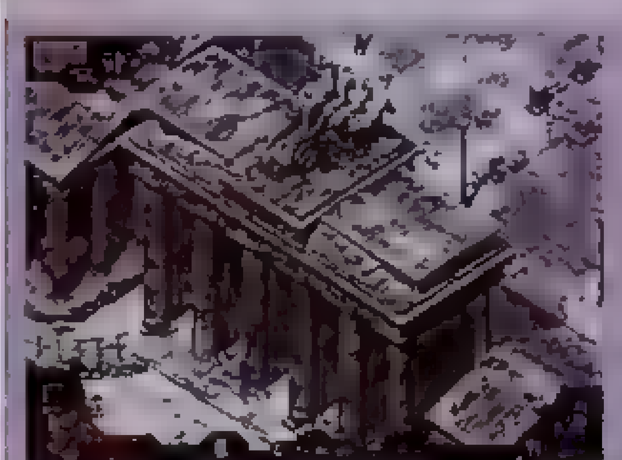
历史写照 1942年7月17日，苏军为保卫斯大林格勒，与100多万德军进行了历时六个半月的会战。由于苏军采用了包围性战术，将德军30多万包围并全部歼灭。这场战役被称为是二战的转折点。

游戏再现 《盟军3》更像是《兵临城下》游戏版，电影中的冰天雪地、潜伏隐藏、狙击空袭、场景雕像、有轨电车都将登场。庞大惨烈的战争场面在这里随处可见，到处是伤痕累累的士兵，到处有流离失所的人群，将把你带入残酷的战场之中。

■诺曼底登陆

历史写照 1944年6月6日，德军气象部门没有预报出有短暂好天气，因此德军认为盟军不可能在这样恶劣的天气下发动进攻。盟军利用轰炸机、运输机、滑翔机、战列舰、登陆艇，总计39个师共288万人于6日将诺曼底发起猛烈攻击，从此改写了历史篇章。

游戏再现 游戏将出现奥马哈海滩(Omaha Beach)，战役中你将带领上百名盟军士兵，利用登陆艇攻占海滩。任务中你没有过多时间进行考虑，更没有以前慢节奏的策略玩法，如何攻破敌人的海岸防线才是最困扰的问题。



■柏林会战

历史写照 1945年4月16日，苏军为结束欧洲战争发起柏林进攻。经过23天对战，苏军击溃德国100万大军占领柏林，希特勒宣称的世界美梦破灭自杀。随后苏军战领国会大厦，于4月30日21时50分将胜利红旗插上国会大厦主楼顶，历时六年的欧洲战场宣告和平。

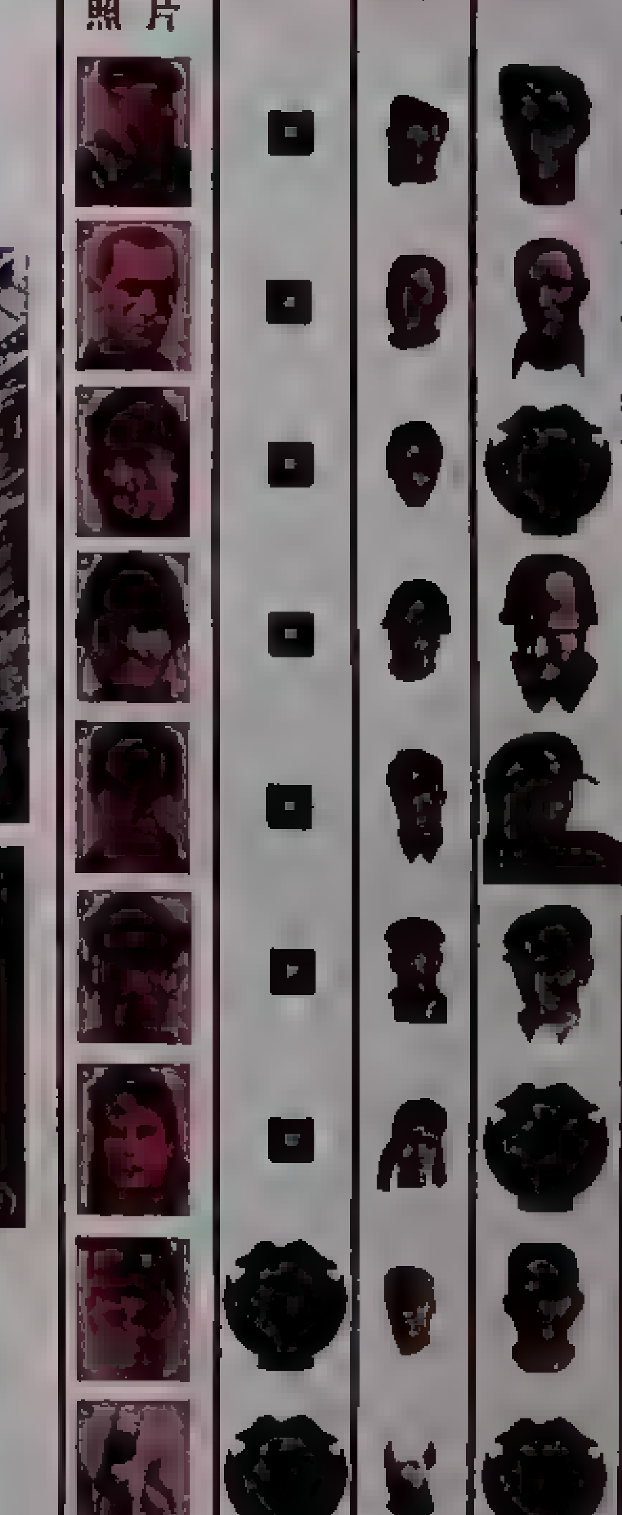
游戏再现 柏林不愧于《盟军3》名字副标题，PYRO官员亲自去德国进行模型采样，在电脑荧屏上重现了半个世纪前的巴黎广场，冷战时期的柏林墙，胜利象征的国会大厦，历史久远的盖世太保总部，真实映射出柏林战场的每个侧面。

老树换新颜——人物延续

"盟军"系列最让人难以忘怀的东西，并不是出众的画面，也不是详细的史料，更不是家喻户晓的PYRO。而是绿色贝雷帽、狙击手、海军陆战队员这些勇往直前的敢死队员，他们在玩家群中有口皆碑，代代相传。随着《盟军3》出现，这些最富传奇色彩的人物又回来了，不过本次任务只有贝雷帽、小偷、间谍、狙击手、工兵、司机六人将如期登场，小狗、水手、娜塔莎宣告退役(但不排除在联机模式中出现)。每个队员在武器和技能都继承了前作，只是重新渲染后的模型将显得更加栩栩如生。

敌人种类增加，包括纳粹党卫军(SS)、特种部队(Elite)、伞兵(Paratroopers)、盖世太保情报员(Agents)兵种。每类兵种AI得到大幅度修改，他们会表现出完全不同的行为举止。如果你不幸被他们发现，可能不再是拉响警报那样简单，将诱发一些始料未及的突发事件，打乱你原有的策略计划，让你充分挑战RTT战术极限。

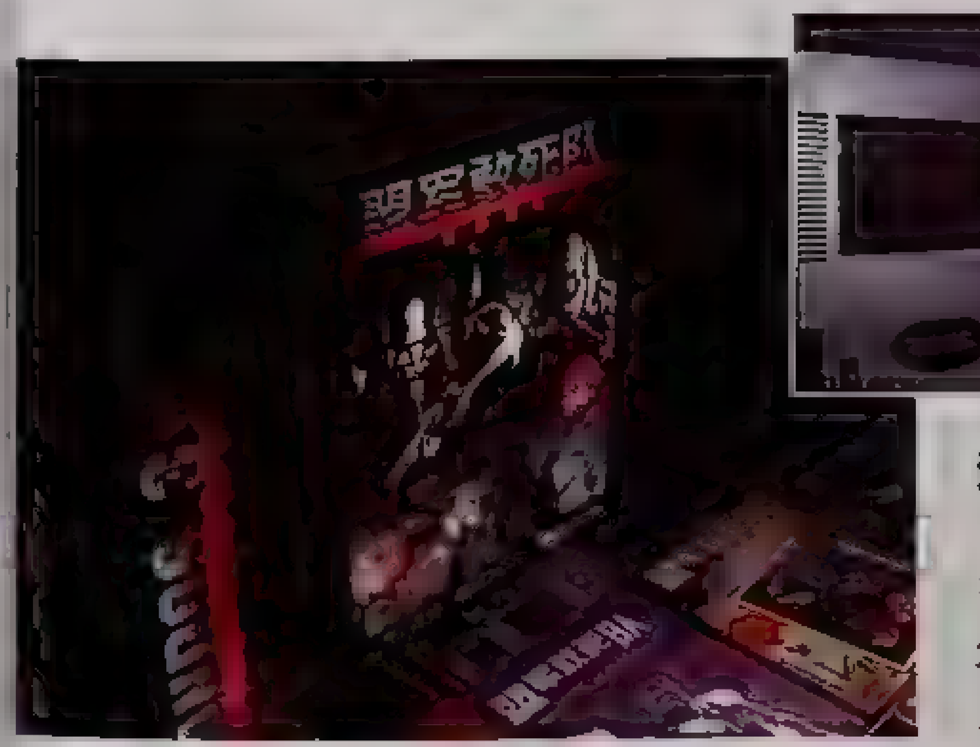
历史照片	盟军1	盟军2	盟军3

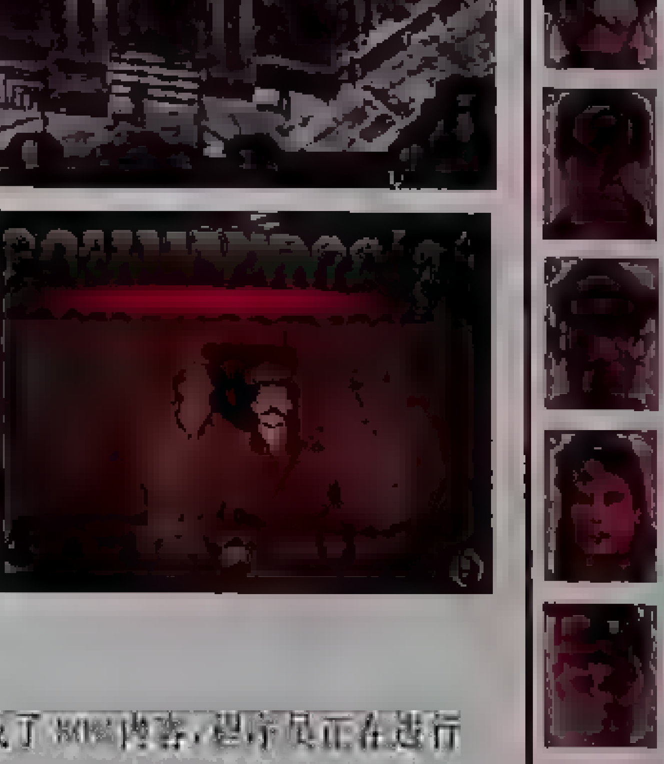


新瓶装老酒——单机网络化



随着网络游戏的日益火爆，单机游戏开始出现一个奇怪的现象。那就是像《暗黑破坏神》、《魔兽争霸》、《剑侠情缘》等经典系列，都会将单机和网络合二为一，来达到获取剩余价值的目的。独具慧眼的PYRO同样意识到这一点，《盟军3》在《盟军2》八人联机对战基础上，引入了"死亡竞赛"和"夺旗模态"两种联机模式。在"死亡竞赛"中，敢死队员不再相互合作，他们反目成仇互相奋战。你需要面对世界各地的玩家，这才是真正的挑战。"夺旗模态"将会把8名玩家分为两组，互相抢夺对方军旗来体验RTT另一种乐趣。





测试版严阵以待

目前游戏已经完成了80%内容，程序员正在进行平衡性调整以及多人模式的最后测试，正式版预计在2003年9月26日首发(8月可能会先推出试玩版)。作为玩友，我们除了等待，还是等待。■

■名称 仙剑奇侠传III ■类型 角色扮演[RPG] ■制作 大宇资讯 ■代理 寰宇之星 ■上市 2003年第三季度 ■版本 中文版 A

仙剑奇侠传 叁

怪物篇



我们是怪物，我们是怪物！

文/百合之守护

对于RPG玩家来说，虐待怪物或者被怪物虐待都是获得乐趣之非常重要的因素（汗）……在《仙剑奇侠传Ⅲ》中，所有的怪物都附带有详细的介绍，而和"轩辕剑"系列一样，玩家也能够通过"降妖谱"收集怪物的图鉴……好！废话少说，现在就让我们来看看，在景天和他的朋友们的冒险之路上，会出现哪些比较BT的怪物呢？

敖耶神牛

BOSS，危险！

敖耶神牛乃是天界神兽之一，头生四角，被赐予雷神的力量，可自由召唤雷电，曾作为天神出征时的坐骑。据说其头上四角是其力量的源泉，蕴藏着无比的神力，拥有者便可呼唤雷电

白毛小妖

传说中白毛小妖本是天界神兽身体上的绒毛，掉落到人间雪山，因其蕴含神兽的神力而具有了灵性，逐渐吸收水之精华修炼成妖。其生性喜爱洁净，最忌肮脏之物，倘若接触到人间秽气，会令其修为大减，因此多出现在人迹罕至的雪地中，倘若有人类进入，便会遭到其攻击，将人类驱逐。其往往同周围融入一体，不易被发现。

白熊

白熊本是仙人潜心修行时所饲养的护洞之兽，具有灵性，仙人曾对其传授修炼心法，待仙人飞升之后按照口诀，通过吸取日月精华而修炼成精，成为雪地的霸主，却依旧忠心守护着仙人洞穴，等待后世有缘人。只要能通过它的试炼，便可获得仙人遗物。但面对随意侵犯自己领地的生物，则会毫不留情地攻击。巨大的手掌往往会给多个敌人带来重创。

报凶

民间传说，人类在死亡到来之前，体内精气会先逐渐散出，然后方才魂魄脱离。此时所散发的精气乃是人类生命的精华，而报凶即是通过吸取将死之人的精气而进行修炼的妖怪。能够察觉死亡的气息，通常停留在将死之人的房屋顶上，等待精气的溢出。凡是它出现的地方就会必定有人死亡，被视为预告死亡的使者，因此大家看到它，都人人自危，直到其消失方会安心。

地缚棺

传说人死后的灵魂为分两种，一种为魂，另一种为魄，只有魂魄皆在者方可以进入轮回，转世为人。倘若失去其中之一，则会变为半魂鬼，只有寻找到另外一半方可超生，因此半魂鬼常常附身在盛放自身尸体的棺材之上，不断寻找另一半灵魂，同时袭击人类，吸取他人灵魂为己用。因其本身不能自由移动，所以被称为地缚棺。

鬼轿子

鬼轿子乃是地府中阴司判官所乘坐的轿子，具有幽冥之力，可凭借鬼力自由往来于人鬼两界，鬼界中唯有修炼了千年的鬼魂方可以乘坐，否则便会元神消散，永陷地狱，不得超生。而凡人若能搭乘它，便可以随意进入鬼界，前往阎罗地府，而不会有魂魄分离的危险，并可保护搭乘者在鬼界通行无阻。其往往又作为鬼界身份的象征。

黑無常



黑无常和白无常均为阴曹地府中的勾魂使者，负责勾取世间恶人的魂魄，将其押载至十八层地狱，借严厉的惩罚，以赎生前在世间所犯下的罪孽。在民间传说中，含冤而死的人会在阎罗殿状告残害自己的凶手，此时鬼王便会派遣黑白无常为勾魂鬼，勾摄生魂前来对质。其出现意味着必有恶人遭到天理报应。据说黑无常负责勾取担任官职的人类魂魄。

火鬼王

BOSS，危险！

火鬼王本是上古遭受天火焚身而死的人类，死后化为火鬼，贪图鬼界的自由，而不愿意投胎转世，经过数千年的修炼，有着极深的道行。居住在鬼界深处，名义上从属于鬼王，实则不受鬼王的限制，利用天然岩浆阻止鬼王的进入。其法力高强，所放出的火焰乃是来自地府的冥火，可直接将魂魄焚为灰烬，而对肉身没有伤害。



僵尸兵

它们本是在人间奋战而死的士兵，死后魂魄虽然已经进入轮回，但是身体却受到鬼气的污染，变成行尸走肉，重新从坟墓中爬出，担任保护鬼界的职责。只保持生前战斗的意志，继续自己未完的战斗。能够散发体内的鬼气将敌人包围，沾染到鬼气的人则会丧失仙力，任其宰割，因此即使是法力高深者也往往不是它的敌手。

罗如烈

BOSS，危险！

本是霹雳堂主的罗如烈，为追求超越凡人的力量，在邪剑仙的协助下修炼妖类法术，并强行同妖魔相融合而成为半妖之人。它拥有人类所不能抗拒的强大妖力，但是身体却不能负荷妖力的膨胀而发生异变。已经不再受到自身的控制，只会疯狂地攻击所遇到的一切。

魔骨

BOSS，危险！

魔骨本是魔界魔兽的骨头，本身已经具有强大的魔力，后被重楼作为佩在身上的饰物。重楼运用自身强大的魔力将其重新拼凑成魔兽，虽然没有肉体，却使得魔力完全得到发挥，因此威力更加强大。只有通过它的试炼，方有资格进入神魔之井。

三頭鳥

它乃是传说中的奇兽，据说其三头同居一身，一头死则其余皆亡，生性十分警觉，休息时必有一头保持清醒，寿有千年，一生只以浆果为食。常常出没在人迹罕至的深山之中，每隔百年方才出现在人间一次。据说吃了它的肉可以减少睡眠，可惜很少有人能抓到它

水碧和溪風

BOSS，危险！

水碧本是天界的女将，当年被派遣捉拿景天，却同魔神溪风一见钟情，相约私奔。为了躲避神界的追踪，运用法力建造了一个可以移动的空中城市，利用"天上七日，世间千年"的时间差距，不断在世间移动以躲避神界的惩罚。因其乃是神界的女武神，因此有着高深的法力修为，凡人根本无法与之抗衡。

瘟神

瘟神乃是天界的司瘟疫之神。拥有散播和驱逐瘟疫的能力，掌管人间瘟疫疾病的流行。传说它原本是因瘟疫而死的厉鬼，后经过多年修炼成为瘟神，受到人类的供奉。每逢人间发生瘟疫，人们便会装饰帆船，载上其神像或其它器物，号称王船，放流于海或将其焚化，号称"送瘟"，可求告瘟神将瘟疫带往别方，解除瘟疫。据说共有十二瘟神，掌管着天下的疫鬼。

小刑天

自古相传，妖类同人类一样，皆有元神，法力高深者可将元神修炼为元婴，形同幼子，能够神游物外，脱离身体而活动，元婴不灭，则永远不能伤其躯体半分。小刑天便是刑天的元婴，乃是由刑天的精气所化，往往在刑天睡眠时脱离身体，拥有比刑天更大的妖力，据说打败它的人便可以拥有召唤刑天的力量，但是从未有人见过它。

雪狼

雪狼乃是通过吸收水之精华修炼而成之妖。传说它以白雪为皮毛，冰晶为魂魄，是冰雪之神的分身，往往伴随着风雪出现在人间。其体内蕴含着极其寒冷的冰雪之气，口中所喷出的气息可瞬间将人冻结，据说其嚎叫能够召唤暴风雪的降临。因此凡是它出现之处，通常会有连年的雪灾，一切生物都会因严寒而死亡。

羽民

传说海外有一孤岛，岛上有民，名为羽民国。羽民即是其国人，其虽为人形，却身披羽毛，背后伸出羽毛双翅，白发红眼，头似鸟状。能利用翅膀在天空自由飞翔，往来人界各地。经常偷盗人类物品，其身上羽毛拥有奇异的妖力，可令接触到的人昏昏欲睡，失去知觉，而其趁机将值钱之物洗劫一空。据说拥有它的翅膀便可拥有在天空飞行的能力。

銀眉妖狐

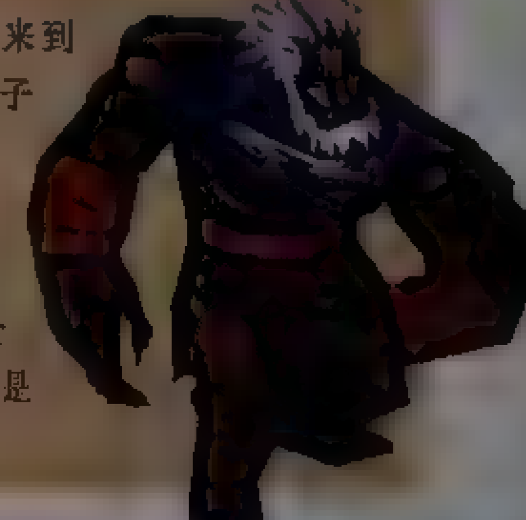
BOSS，危险！

在民间传说中，狐狸和狸猫乃是容易拥有妖力的动物，其中又以九尾狐为甚。银眉妖狐便是修炼数千年的九尾妖狐，曾被蜀山门下降伏，并被封印入锁妖塔中；在封印揭开之时逃出，回到曾经居住的洞中，召集妖魔鸟兽机物传授修炼方法，并号召妖怪团结起来报复人类。它在锁妖塔内通过吸收化妖池中残留的妖气，妖力大盛，同时体内具有强烈的毒性。

蛹乙

蛹乙本是上古魔兽所产下的魔蛹，埋藏在雪地，因缺乏人类精气的补充，历经多年而未曾孵化，却逐渐受到体内魔物魔力的影响发生异变，于是通过吸收水之精华修炼成妖。多在人间出现，钻入人类身体之中，吸取人类的精气，作为其养分，借以将魔兽孵化。被其附身的人类会逐渐消瘦，失去力气，最终成为干尸。其攻击往往会给目标带来各种毒类伤害。

紫魔人



偶有魔神羡慕人间恋情，化为翩翩公子来到人间，同人类女子结为夫妇，生儿育女，其孩子即为紫魔人。本来同人类小孩并无两样，却不幸遭遇雷击，激发起体内潜伏的魔力，身体开始发生魔化，不得已被魔神带回魔界进行抚养，它继承了魔神强大的力量，并且完全吸收了雷击的电力，可以任意控制雷电。因是人魔所生，故可自由来往人魔两界。■

仙剑奇侠传 叁

戰斗篇

在大多数 RPG 里，战斗和升级是玩家最主要的活动，有趣和便捷的战斗设计能让一款佳作锦上添花，真正的大作往往能在不断重复的战斗上做出花来。当年《仙剑奇侠传》给我们带来了不少富有新意的战斗体验 例如斜 45 度战斗视角；能在地面上留下痕迹的大招，还有那耗费掉大家无数银子的"乾坤一掷"……至今仍为玩家们津津乐道。不过，《仙剑奇侠传Ⅱ》在这方面的表现停滞不前，有些令人失望。而现在，全国的仙剑 FANS 又把热切的目光集中在即将问世的《仙剑奇侠传Ⅲ》上……嗯，我们会在这里看到更漂亮的战斗吗？让我们[illegible]！

怪物都是近視眼！

当初大家爱死仙剑的一大理由就是她没有日式 RPG 的传统节目：踩地雷。所有的怪物都是可见的，手段灵巧的玩家可以从它们中间穿行而过，而希望练级的时候又可以主动上找它们的麻烦。这个良好传统从一代、二代，一直传承到了三代。






我们在前面欣赏了各种《仙剑奇侠传Ⅲ》的怪物后发现，它们都不戴眼镜——其实这是出于美观考虑，因为其实它们都是近视的。当它们在地图上溜达的时候，有时候你能看见它而它看不到你，这是由于在游戏中，每个怪物都有自己的"视野"，大概就是一个"圆形加三角"的区域，即自己的周围和眼睛前的扇形范围。只要不进入以上视野，怪物们是不会发现你的。

这个设定与前两代作品有所不同，也让我们在冒险中避开怪物更讲究策略性，譬如你可以从它的侧面或者背面很近的地方溜过去，如果被发现了会怎么样？怪物高喊"阿拉母"，倒，那是德国鬼子…（关于德国鬼子的问题请参看前面那篇《盟军敢死队Ⅲ》，呵呵）。怪物一旦发现你，会怎么样？那就要进入——

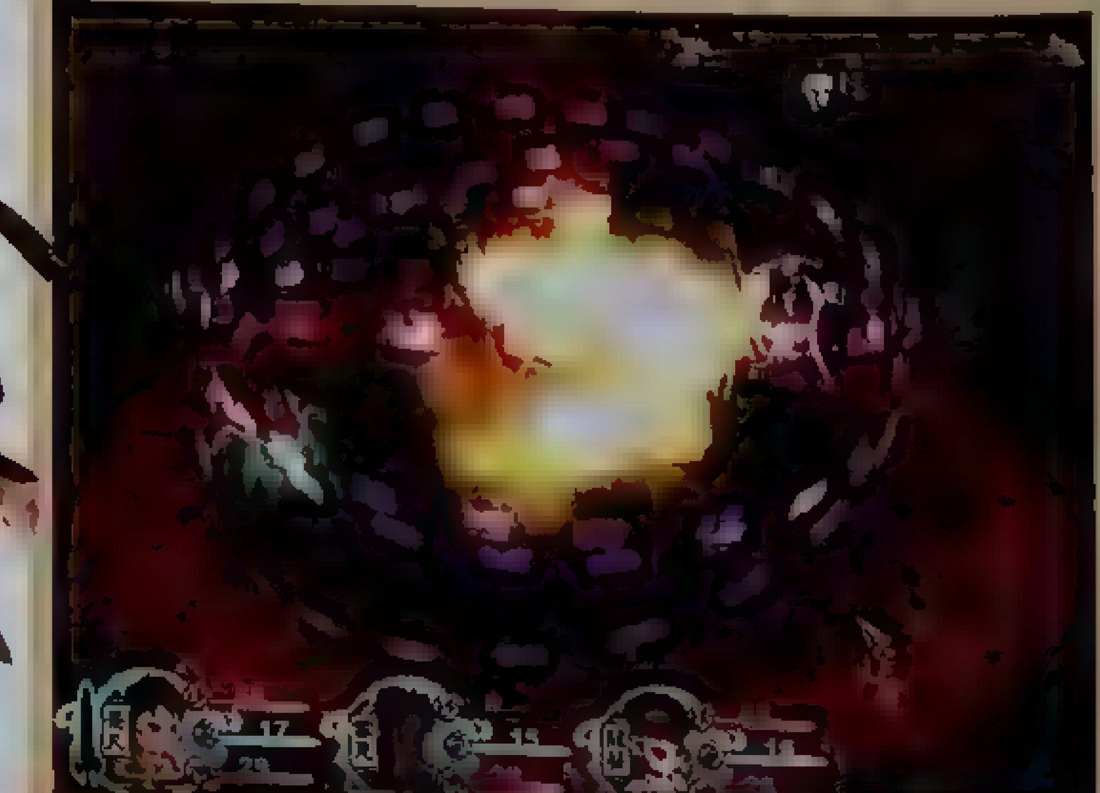


精彩的半即時戰斗！

如今，半即时的战斗模式已经被越来越多的 RPG 广泛采用，它的成功之处在于同时满足了玩家的两个需要：首先是敌我之间紧张的互动感觉，过去那种老套的一人打一下的设计未免有点不够真实；而在自己选择招数、魔法时，又希望能够静下心来好好谋划，不至于乱作一团，最好还能倒杯可乐，上个 WC 什么的……

所以，《仙剑奇侠传Ⅲ》也顺应潮流，采用了标准的半即时战斗，动手的快慢和顺序是由双方行动力数值决定的，而一旦轮到我方动手，就可以暂停时间，慢慢选择

此外，游戏的战斗仍然是从一代流传下来的斜 45 度视角，这也是大家熟悉的老传统啦。不过，在继承老传统的时候，更需要新花样，那就是——





戰斗布陣，以弱勝強！

俗话说：怪大一级压死人。在传统 RPG 里，被老怪 K 掉以后，最好，或者说唯一的办法就是回去练级。不过，在《仙剑奇侠传Ⅲ》里，level 也许就并不是这么要命的东西了，因为我们可以用"阵法"来以弱胜强~

进入交战后，敌我双方都会有一个按照五行分列排布的五灵法阵，参战者站在阵内的各个位置上。每个位置都有各自的属性，根据战斗发生地点的不同，中心位置的属性也不一样，例如在森林里，木属性位置就会在中心，在雪原上，中心就变成水属性。让人物站到与他属性一致的阵型位置上是很重要的，根据属性合理排布我军位置，就能够事半功倍，发挥更大的破坏力。而某些特定人物占到特定位置的时候，还有可能施放出威力巨大的合体必杀

很显然，这种战斗巧妙的借用了战棋的策略模式，也许有的玩家会对布阵感到麻烦，那也无所谓，如果级别够高的话，不用讲究什么阵法，乱拳也能送 BOSS 归天。喜欢怎么玩，大家就见仁见智吧。不过，我强烈建议将来应该给以最低级别通关的那位牛人发个奖…

摆好阵型后，接下来就要正式战斗了（真不容易啊，到现在才正式开打，景天小哥等到胡子白了）！

擊·技·術！

这是战斗中你可以选择的三种攻击模式。

第一种"击"就是普通攻击的意思，最弱的一种方式。不过根据武器的不同，也会有很多花样：可以攻击单个敌人，或者是在阵型里排成一列的敌人，甚至攻击某个范围内的群体。当然，普通攻击只能拿来练级，遇见强手，必须动用——"技"

所谓"技"就是我们常说的必杀技，当然，不是摇摇杆摇出来的，有两个习得途径：通过升级自然获得，或者完成特定支线任务得到奖励。在种类繁多的"技"中，又有很多是从一代里传承过来的，例如大富翁们最喜欢的"乾坤一掷"。"技"也不完全是攻击性武功，例如"飞龙探云手"这样的偷窃绝技，"醉仙望月步"这样的辅助技法，也得到了保留

第三种是仙术，就是"魔法"了。角色开始只会一些简单的仙术，随着对仙术使用次数的增加，熟练度也得到提高，这样就能以更快的速度和更大的威力发动仙术，而且，在低级别仙术熟练达到一定程度后，就能习得更高层次的仙术。而特定组合的仙术一起使用，甚至




有可能发生"仙术合击"的超凡效果！

大家知道，在仙剑世界，仙术都是有五行属性的，在一代中，灵儿可以学齐全部的五行仙术，可《仙剑奇侠传Ⅲ》里的诸位就没有这么大能耐了，因为按照水火雷风土的五灵系统，每个角色都有自己的属性，人物只有学习使用与自身属性吻合的仙术，才能发挥最大的效能，而且他们无法学会与自己相克属性的仙术，至于其他三种属性，也只能达到一般修为。

充满击、技、术的战斗并不总是疾风怒火般激烈，有时候甚至还会有点卿卿我我的柔情蜜意，这是因为设计师给《仙剑奇侠传Ⅲ》的战斗加入了——

護花使者體系！

总的来说，中式或者日式 RPG 的主角 GG 总是要被一群 MM 包围的，而我们的仙剑新版男主角景天小哥也不例外。不过，这个幸福的角色不是那么好当的，因为必须时常在战斗中承担起护花使者的角色。其实，在一代中，在女孩子们 HP 将近的时候，逍遥哥就会随机的跳出来为她们格挡一下，而在《仙剑奇侠传Ⅲ》里，景天将护花使者的使命发扬光大，只要他站在五灵法阵的阵型中央位置，就可以选择保护任何一位阵中的 MM，为她化解敌人来袭的招数。而且，这种保护不仅仅是为了赢得女玩家的掌声，更有实际意义：第一，MM 们通常是施展仙术的角色，如果她们在施展过程中被敌人击中的话，过程就会中断导致仙术失灵，所以，景天的保护就显得尤为必要了；其次，被保护的 MM 对景天的好感度会上升，而好感度可是关系到景天最后和哪位 MM 终成眷属哦！

与众不同的新意是当年《仙剑奇侠传》获得巨大成功的重要原因之一，很遗憾，二代作品在前作的巨大阴影下，失去了前进和革新的勇气，完全变成了一代的豪华加强版。不过，值得高兴的是，在《仙剑奇侠传Ⅲ》里，我们看到了许多有别于前作，甚至有别于其他所有中文 RPG 的新设定、新元素，想来这次它能不负众望，无愧"仙剑门"正统三代传人的称号！■



暑期三國游戲群英會

文/小刀

如果说西方游戏的最高贡献奖应该授予大卫·亚南森(Dave Arneson,龙与地下城的规则的创始人)或者约翰·托尔金(John Tolkien,《魔戒》作者,奇幻文学开山鼻祖)的话,那么中国游戏的同一奖项就不能不授予罗贯中和金庸先生了。而前者要比后者更胜一筹,因为金庸只是武侠文化的最高成就者而非全部,但仔细计算一下,仅就《三国演义》衍生出来的各种三国游戏几乎已经占到了中国游戏"三分天下有其一"的地位,这实在是一个很惊人比例。

和中国电影喜欢把秦始皇刺个十遍八遍的"大秦情结",中国电视龙袍辫子满天飞的"清宫情结"一样,中国游戏的"三国情结"也让人琢磨不透。不过,如今最强的"正史级"三国游戏——"三国志"还在被日本人一代接一代做的不亦乐乎,而中国最近生产的三国游戏的大多是"同人志"形式的,尤其是RPG,大都只借用三国的世界架构、人物设定等外壳,而对内容作大量的原创。在这些游戏里,舞台和配角都是大家再熟悉不过的了,似乎在三国世界里,无论发生什么,都一定是有趣的。从商业上看,这是个取巧的办法。

今年暑期,国内单机游戏市场略有抬头,各公司预定发售的三国题材游戏就达五款之多(五虎大将?),它们分别是宇峻的《幻想三国志》(RPG)、弘煜的《征天风舞传·三国志异》(RPG)、光谱的《三国立志传Ⅱ》(RSLG)、新瑞狮的《反三国志》(RPG)和论积的《三国霸业Ⅱ》(RTS)。



幻想三国志

做完第三代作品后,宇峻的"新绝代双骄"计划算是告一段落。《新绝代双骄Ⅲ》中,脱离古龙原著的原创剧情获得了相当好评,所以在《幻想三国志》里,设计者们让同人志式的原创剧情更加大胆和开放了。

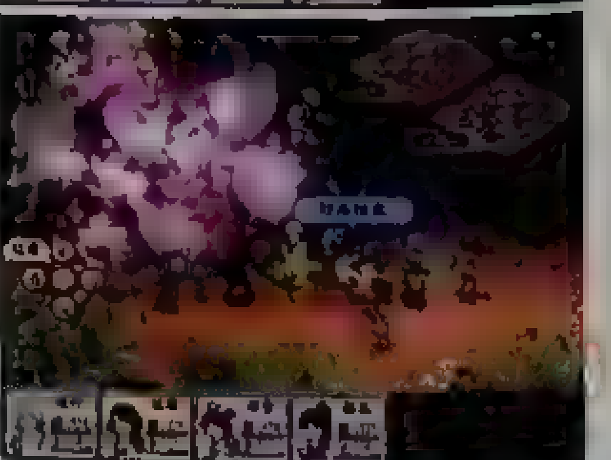
主角的姬轩的出场时间点是刘备据守新野,曹操在北方大张势力的时期,这个和日本著名漫画《龙狼传》有点相像,而且把原创人物与三国人物连接起来的那个纽带角色居然也是徐庶(好巧?)。徐庶与好友姬风、姜秀夫妇是生死之交,但是姬风夫妻在八年前的一场变故中离奇失踪,只留下幼小的姬轩。于是,徐庶和妹妹徐虹便象父母一样抚养他长大。为了躲避兵戈不息的乱世,姬轩和他的义姐姬霏在与世隔绝的深山里长大,但是,曾经带走姬轩父母的厄运仍然执着的向他们逼来……一日,一场莫名的致命追杀,使得两人被迫离开世外桃源般的家园,投身到风云激荡的三国大时代中去。

和所有日式RPG一样,在姬轩的冒险旅途中,总会遇到一群志同道合的少男少女,其中包括孔明收养的孤女麋香,天下第一武将和第一美人的女儿貂芷、江湖正派天若宫的女弟子虞冰、出身豪门的儒雅公子温宵、周瑜的故交,浪迹天涯的刀客燕起,甚至还有一个千年白狐精所化的小女孩百钥。

作为一款RPG,《幻想三国志》突出的特点是把一般RPG中的简单练级战斗丰富化了,引入了更符合三国背景的战斗要素。譬如大规模多人战斗,使得参战人数可能以两位数计算;而阵型系统让玩家战斗中针对不同的敌人特性而更换阵形,随着阵形的不同而有着不同的攻防及特殊效果。在计策运用系统中,如果地形、天侯或时机相符的话,三国里那些著名的火计、水计、埋伏的效果都可以得到体现,在敌强我弱的情况下,这是致胜的唯一办法。游戏里的蚩印系统就是宠物培养,蚩印兽只需参加战斗就能成长,而不需要喂食或者交流,成长完成后的蚩印兽甚至可以充当坐骑,跨海飞天。





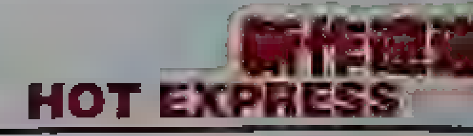


■名称 幻想三国志　■类型 角色扮演【RPG】　■制作 宇峻　■代理 寰宇之星　■上市 2003　■版本 中文版



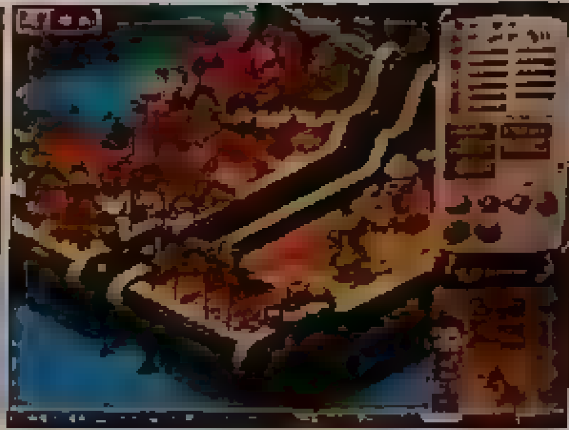


A-

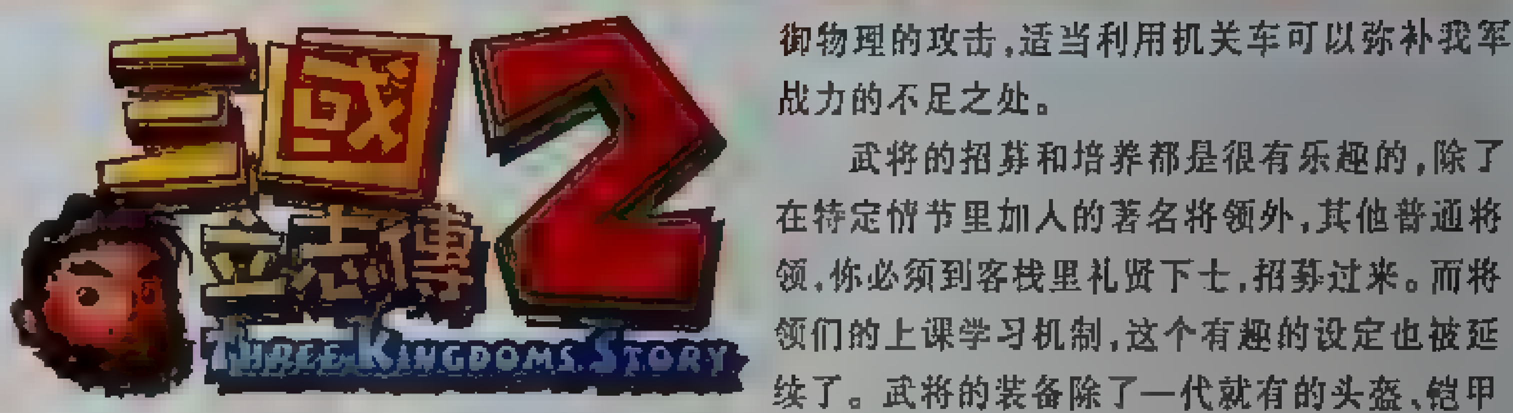












三國立志傳2

2001年光谱出品的《三国立志传》给我留下的深刻印象是刘关张的古怪形象和他们极端恶搞的台词,而对于它作为一款战棋游戏的策略性,倒实在是印象不深。

在二代作品里,玩家不再只是帮助桃园兄弟打天下了,可以选择的势力增加了曹操和孙权。而《三国立志传Ⅱ》的游戏方式和其他战棋都是不同的:它没有一个固定的线性情节,而是让玩家在分布着数十个城池的大地图上自由选择进攻对象,在不同的地方会爆发不同的战斗,而胜败状况则会让情节向各自的方向发展,形成一个巨大的网状剧情结构。所以每一次游戏,可能都会有一点新的发现。

与一代相同,将领在战场中可以利用物理攻击与计谋攻击敌人来获得战斗的胜利。在二代中战场中增加了机关车、特殊计谋与天候来丰富战场的变化性。玩家在进入战场时,可以选择购买机关车参加战斗。机关车可以在战场中进行物理攻击、计谋攻击,或是帮忙将领抵御物理的攻击,适当利用机关车可以弥补我军战力的不足之处。

武将的招募和培养都是很有乐趣的,除了在特定情节里加入的著名将领外,其他普通将领,你必须到客栈里礼贤下士,招募过来。而将领们的上课学习机制,这个有趣的设定也被延续了。武将的装备除了一代就有的头盔、铠甲和武器等外,还增加了战马,用于增强移动力和防御力。随着装备的不同,武将的外形也会有很大变化,从烂糟糟的皮甲布衣到后来的盔明甲亮,看着最初跟随自己的武将们一点点成长起来,是很有成就感的。

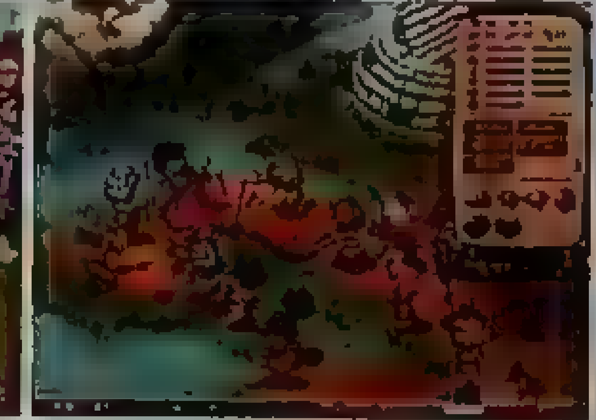
■名称 三国立志传Ⅱ　■类型 策略角色扮演【STRP】　■制作 光谱　■代理 光谱　■上市 2003.6　■版本 中文版



B



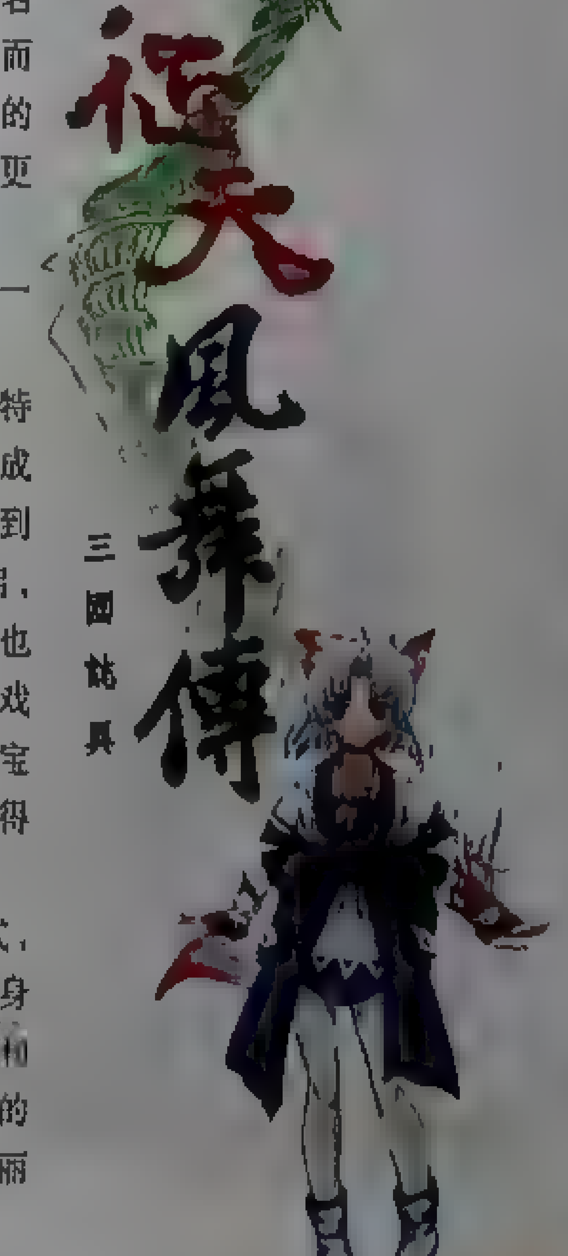






■名称 征天风舞传·三国志异　■类型 角色扮演【RP】　■制作 弘煜　■代理 寰宇之星　■上市 2003.6　■版本 中文版

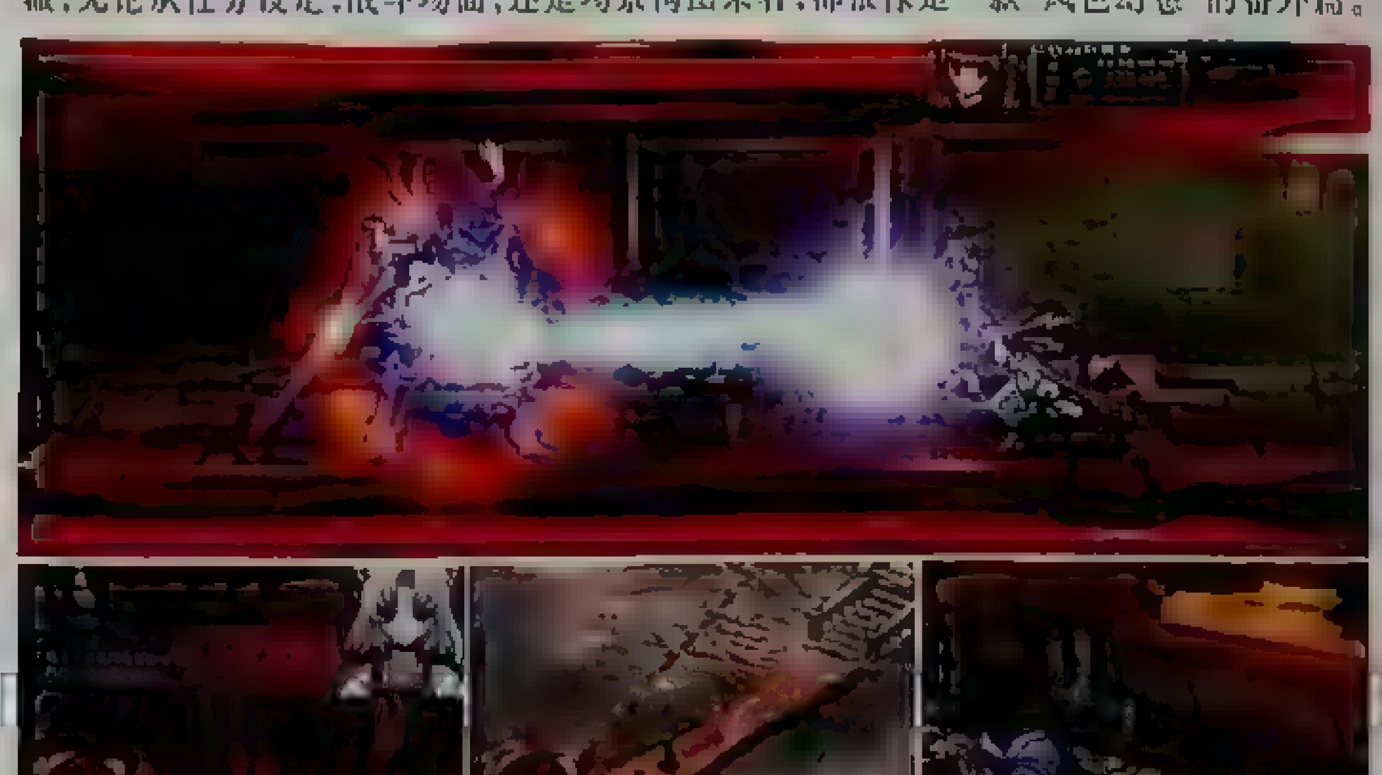
B



征天風舞傳·三國誌異

关于"征天风舞传"这个古怪的游戏名称,弘煜的总经理洪而立在解释的时候说,"征天"可以解释为人类向上天争取对命运的自主权利,而"风舞"则是要表现游戏故事如风云变幻般的无常。《征天风舞传》的制作者们在三国时代历史成因的背后,发现了更多可供幻想的空间:在这个故事里,乱世的降临,更有来自于上天的影响,而张角的呼风唤雨、董卓的权倾天下、吕布的勇猛无敌,其中原因,都有了新的说法。

虽然题材已经从日式奇幻转为三国故事,但在画面风格上,《征天风舞传》仍然和弘煜的成名作"风色幻想"系列如出一辙,无论从任务设定、战斗场面,还是场景构图来看,都很像是一款"风色幻想"的番外篇。



物品的合成是游戏的一大特色,许多道具、饰品都是通过合成指令制造出来的。这些功能要到特定角色加入队伍后才能开启,甚至有些过关必须的特殊道具也需要合成得到。玩家可以在游戏里找到以二十八星宿命名的宝石,把它们镶在饰品上,可以获得增加攻防数值等特殊功效。

战斗采用大画面表现形式,人物从开始攻击到砍到怪物身上,[illegible],而和"风色幻想"系列一样,BOSS的个头之大和它们攻击招数之华丽还是值得一看的。

反三国志

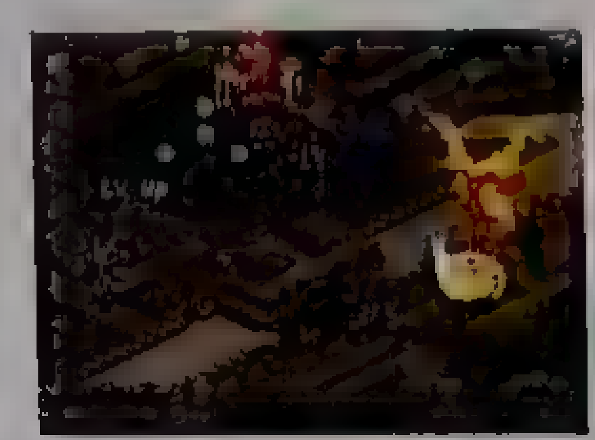


既生瑜，何生亮！孔明和周瑜是三国里最耀眼的一对战友和敌手。在《反三国志》里，他们的故事有了新的演绎：上古四大神兽朱雀、青龙、白虎、玄武对人类在世间的杀伐纷争感到厌恶，它们想对世界进行洗礼。但是，想引发神力的话，它们需要钥匙，而那把钥匙其实就在人类的心中。为了不让四兽得逞，心中有钥匙的人用生命摧毁了钥匙，但是，每隔四百年钥匙都会“转世”到一个人类的心里，四兽也就每隔四百年有一次毁灭世间的机会。为了挽救覆亡的命运，人类中的灵能力者建立了组织，每到四百年这一关键的时候，就找出掌握钥匙的人，把他杀掉。就这样，世世代代……一直重复下去。在东汉末年的乱世里，又一个背负这可怕钥匙的婴儿诞生了，他就是诸葛孔明。同时，另一个也背负相同使命的人在江东出世，那便是周瑜。

《反三国志》剧情的落墨不在三国的政治军事风云上，而是更多的描写了三国人物之间的爱情、友情和亲情，为此，连接人物的纽带不再是君臣忠义，而是各种各样的感情。在原创三国爱情故事上，制作者的想象力可谓天马行空，类似于张飞、赵云和赵云义妹的爱情纠葛，孔明对小乔的爱慕，关羽和貂蝉的情感……几乎把金戈铁马的三国变成了凄美的爱情传奇。

由于游戏中的法术是基于四大神兽而衍生出来的，所以《反三国志》的法术体系分为四种属性，即水、火、风、土，它们之间相生相克。如果玩家在游戏中击败了四兽且收服了它们，就可以在战斗中召唤，届时将有强力的攻击法术呈现。

■名称　反三国志	■制作　新瑞狮	■上市　2003.7	B
■类型　角色扮演【RP】	■代理　光谱	■版本　中文版	






《三国霸业Ⅱ》里的人设据说是唯美派的，一个个都帅得一塌糊涂，不过，光看头像不看名字基本就搞不清楚谁是谁了。当然，既然是以大混战为卖点的RTS，也就不用讲究那么多了。以前的两款国产三国RTS，一款是模仿“魔兽”的《赤壁》，一款是模仿“帝国”的《傲世三国》，和它们相比，《三国霸业Ⅱ》有不少自己的特色：

第一是武将的职业，为了显示三国文臣武将们的特点，游戏设定了五种武将职业：攻击力强大的斗士，譬如吕布；攻防平均的剑士，譬如曹操；能远程攻击的弓士，譬如黄忠；主要采用策略（魔法）攻击的谋士，譬如孔明；后勤辅助并负责攻城器械的援士，譬如韩当。每个职业都有自己的专属的修练技能，大多数的作战都讲究各兵种的配合。

其次是依武将的功勋等级，每人会有二到八名的护卫兵，有步兵、骑兵、弓兵、水兵、蛮族、盗贼，甚至于妖怪。按照职业属性，每六个武将和他们的士兵编制为一个军团，最高可编制十个军团。也就是说，战场上可能会有多达数百个单位同时活动。

第三是强调内政、战争同步。在战场上与敌实时互动的同时，你也可以点进城池，进行内政活动：到大殿发布开发、建设、征兵等指令；到客栈找商人买卖粮草或录用在野武将；去牢房说服俘虏归降等等。注意，当你在做这些事情的时候，敌人也没闲着，可能有一路人马已经悄悄逼近你的城池了，不眼观六路、耳听八方的话，就要陷入兵临城下的困境。

与一代相比，《三国霸业Ⅱ》加入了Internet联网对战功能，当然，这也不是什么新的东西啦。在《三国霸业Ⅱ》的联机大厅里，玩家可以决定要进行传统的统一之战或者新式的关卡PK战。统一之战是扮演一个国家的君主，该国的所有资源及武将都交由玩家来操控，以击败对手势力，统一全地图作为胜利的条件。在关卡PK战中，玩家必须从交战的两大阵营中挑选一个，扮演一名武将，和扮演其他武将的其它战友合作，对抗敌对的玩家阵营。





■名称　三国霸业Ⅱ	■制作　设积	■上市　2003.6	C
■类型　即时策略【ST】	■代理　寰宇之星	■版本　中文版	

A	■名称　Republic The Revolution	■制作　Elixir/Eidos	■上市　2003.7
	■类型　策略【ST】	■代理　未定	■版本　英文版

共和国：革命

REPUBLIC

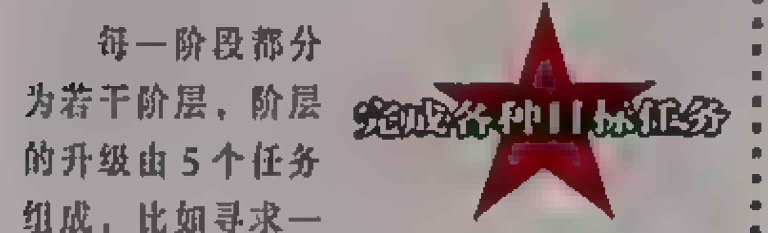
文/LUPIN

央视大片《走向共和》对历史教科书的挑战，成了5月网上仅次于SARS的热门话题。上到学术权威，下到升斗小民，都来发表对“共和”的各种高论。不过，电视观众只能眼巴巴看着别人修正或者篡改历史，而游戏玩家就要幸运的多，他们会有机会来亲自演绎一段虚拟的“共和”历史，这就是《共和国：革命》。



Novistrana共和国是一个完全虚拟的国度，国家由城市——加盟共和国——联邦共和国三级组成。从这个政权架构可以看出，它是苏联解体后某个独立的加盟共和国的缩影。你扮演的是某小政治派别的领导人，和RPG相仿，你也有职业选择：政客、商人、宗教领袖、将军甚至黑社会老大等，而目标是最高的政治宝座——总统。通往权力颠峰的道路分为三个阶段。

第一个阶段是控制16个小型城镇中的一个，开发者强调，所谓的“小型”并非只有几十个人居住的意思，这只是相对度量概念。其实任何一个由你控制的城镇都将有10000以上的人口。第二阶段你将控制联邦四大加盟共和国之一，每个国家都有将近50000人口。这个阶段中，你将首次接受权力的挑战，与其他政治派别的领导人明争暗斗。第三阶段里，你将为成为总统而奋斗，掌控人口超过100000的首都。



每一阶段都分为若干阶层，阶层的升级由5个任务组成，比如寻求一名将军的支持，来对抗联邦统治者，或者发表一番演讲，来提高自己的知名度。不过任务不必全部完成，只要完成其中三个，即可跻身更高的阶层。

听起来似乎很容易，但完成任务并非简单的点击一个按钮。以“煽动民众示威”为例，你需要先派遣一名追随者去张贴标语，吸引周围居民注意，在这些居民中间发展支持者。另一个追随者则要去试图说服一名宗教领袖，让其同意将教堂提供出来，用以进行集会演说。往往一个任务需要结合包括侦察、密谋、宗教打压等多种手段，甚至还会动用武力。而任务的完成方式则是完全自由的，游戏中的提示只是一种辅助，并非强制规定。





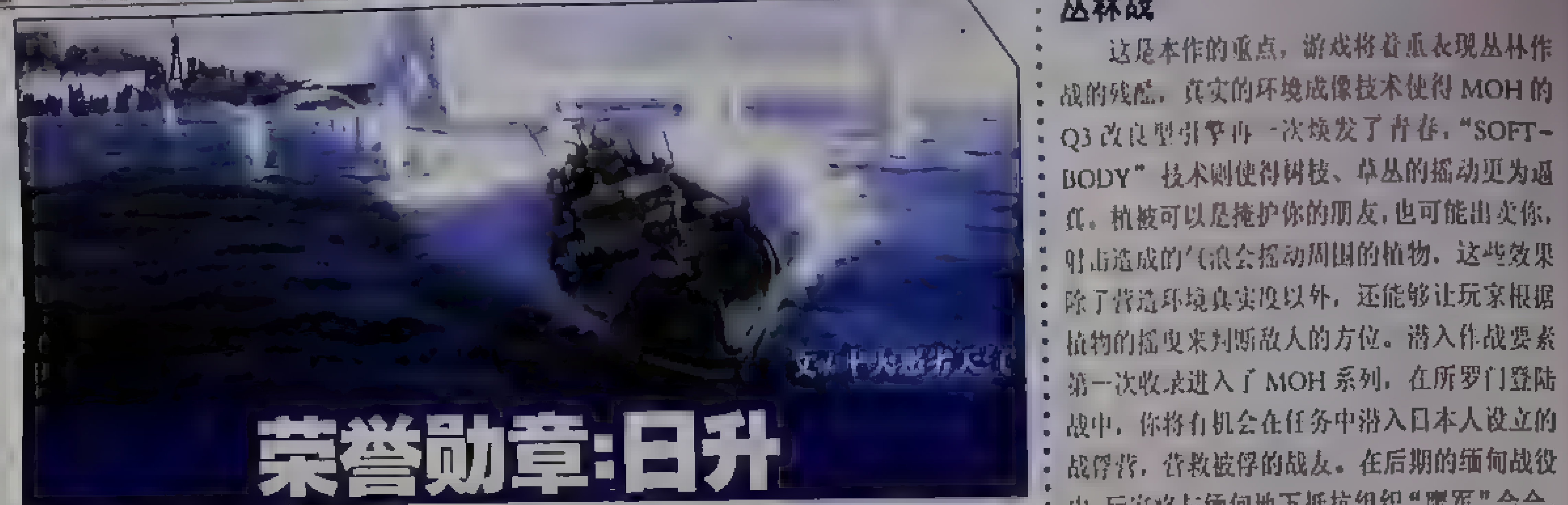
掌握政权后的头等大事就是组阁，过程也分为三个阶段，首先要接触自己感兴趣的人，多注意晚宴、派对之类的场合。确定目标之后，开始跟踪，掌握其日常生活规律——在哪儿工作、去哪里购物，诸如此类。等对目标的一举一动都了如指掌，即可说服他们加入自己的内阁。对于少数不上路的家伙，便要出动“强硬人物”，派遣数名身强力壮的打手，携带棒球棍，对目标人物进行“另类”劝说。当然，“劝说”场合也是有讲究的，在摩天大楼的屋顶的效果绝对比在便利店门前要好得多。

内阁成员的表现将直接影响你的政权威信，影响到是否能吸引更多的民众支持。每一个内阁成员具有4个属性：智力、体力、感召力和威慑力。属性的培养也是游戏的一部分，必须选择正确的人物去完成不同的任务。举例来说，让布鲁图斯去公园作公开演讲显然是不明智的，但是派他去拳击俱乐部表演一番，却能激发中产阶级的士气，使他们转而赞同你的政见。



自从在2001年E3惊爆亮相以来，《共和国：革命》已经让大家等待了两年之久，赶上半届美国总统的任期了……在今年E3上，发行商Eidos和制作商Elixir Studios都信誓旦旦的保证游戏将铁定7月上市，但愿所言非虚，要是再跳票的话，玩家们可真要革命了。■

■名称 Medal of Honor Rising Sun ■类型 动作【AC】 ■制作 EALA ■代理 未定 ■上市 2003年秋 ■版本 英文版



荣誉勋章:日升

亲历太平洋战场

1941年,夏威夷时间12月7日早上8时左右,正当美军在珍珠港照例举行升旗仪式之时,日本海军联合舰队的数百架飞机突然杀来,在经历两小时共计360架次飞机的狂轰滥炸之后,整个珍珠港化作一片焦土,2388名美军士兵丧身,21艘军舰沉入海底,这就是改变二战进程的"珍珠港事件"。高射机枪手乔约夫·哥立文(Joseph Griffin)幸运地在这次奇袭中大难不死,在这部"荣誉勋章"的最新作中,他将带领玩家亲历整个太平洋战争。

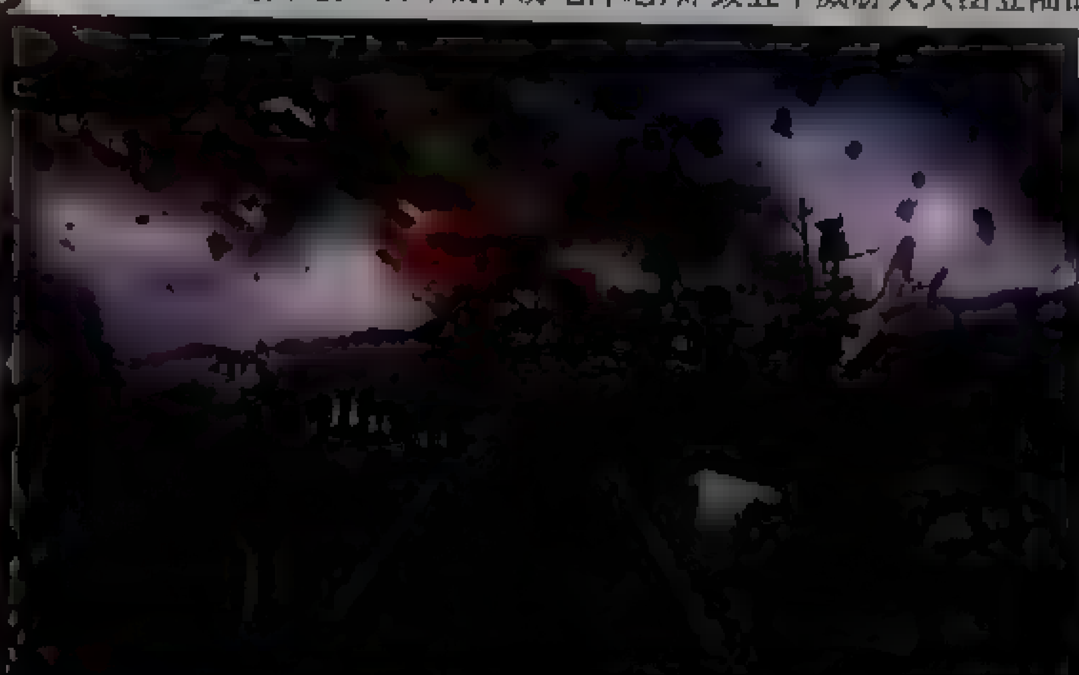
EALA在本次游戏制作中特意聘请了荣誉勋章老兵协会(Congressional Medal of Honor Society)中的资深会员达尼·戴尔作为游戏顾问,游戏中将提供1个完全开放式的关卡,组成完整的故事线。珍珠港事件中幸存下来的乔约夫在罗斯福总统演说的感召下投入了对抗日本帝国主义的正义战争,他登上USS加州号运兵船,跟随太平洋舰队转战所罗门群岛、瓜达康纳尔岛与菲律宾群岛,最后进入东南亚,在缅甸的丛林中将日本军国主义的余孽彻底消灭干净。



推陈出新的玩法

防空战:在"荣誉勋章"的前两作中,使用固定位置的重机枪射击敌人是一个必演曲目。在《荣誉勋章:日升》(Medal of Honor Rising Sun,后文简称RS)中,这将成为游戏关卡的一部分。在游戏的第一关《偷袭珍珠港》中,乔约夫操作的就是一挺安装在小型炮艇上的双管高射机枪,这艘小型炮艇的移动是由电脑控制的,你的敌人也不是前作中的德军士兵与装甲车,而是速度极快,杀伤力惊人的零式战斗机与俯冲轰炸机。这艘炮艇将在电脑控制下让你"领略"亚利桑那号、阿克拉荷马号、坦桑尼亚号等等二战名舰的沉没,聆听水兵在战舰甲板上的呻吟,体验血与火交织的珍珠港。在后续任务中玩家还将有机会扮演重武器射击手,在中途岛海战中你将使用加州号上的40mm高射炮对抗日本联合舰队的战斗机大队。

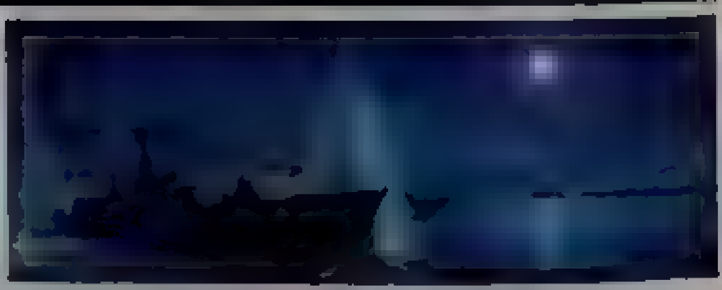
登陆战:RS中的飞机不再只是前作中的摆设,在三个登陆战中,你将领略海陆空立体大战的惊心动魄。这些登陆作战并不是一成不变的步兵冲锋,根据战役的需要,玩家将在三个登陆战役中演绎三种完全不同的战法:瓜达康纳尔岛中玩家率领的是一个四人小分队,乘坐一艘橡皮艇在晨曦中驶入日军的岸防炮阵地,炸毁五个威胁大兵团登陆的炮台;硫黄岛登陆关卡中,由于美军获得海空火力的绝对控制权,你不必再像MOH中的奥马哈海滩那样冒着弹雨前进,但是隐藏在海滩上的地下堡垒将是玩家最大的梦魇,游戏中的手榴弹全部改成木柄,通过按键的配合,它可以做出"投掷"与"填入"两个动作,"填入"非常适合对付日军的坑道与暗堡。EALA透露,己方的火力是按照顺序进行区域延伸的,这就意味如果不在规定时间内完成任务,你就有被己方大口径舰炮撕碎的危险……



丛林战

这是本作的重点,游戏将着重表现丛林作战的残酷。真实的环境成像技术使得MOH的Q3改良型引擎再一次焕发了青春,"SOFT-BODY"技术则使得树枝、草丛的摇动更为逼真。植被可以是掩护你的朋友,也可能出卖你,射击造成的气浪会摇动周围的植物。这些效果除了营造环境真实度以外,还能够让玩家根据植物的摇曳来判断敌人的方位。潜入作战要素第一次收录进入了MOH系列,在所罗门登陆战中,你将有机会在任务中潜入日本人设立的战俘营,营救被俘的战友。在后期的缅甸战役中,玩家将与缅甸地下抵抗组织"鹰军"会合,然后共同炸毁YAMASHITA将军私藏的黄金与军用物资,再神不知鬼不觉的炸毁桂河大桥。

由于潜入作战的出现,人物的运动速度回归了《荣誉勋章:联合袭击》(Medal of Honor: Allied Assault)中的慢节奏,目的是为了让玩家能够迅速适应杀机四伏的丛林潜入作战,同时游戏也加入了跑动速度的切换功能,可以让人物在缓步与冲刺两挡速度之间自由切换。



单人模式中更多电影化表现手法

考虑到多人模式玩家并不对"MOH"系列缓慢的节奏与对带宽的苛刻要求买帐,游戏的最大卖点依然放在了关卡设计上,而本作的联网功能不会进行任何强化,EALA将会大幅强化NPC的表现。在大多数任务中,玩家都将伴随不同的NPC士兵进行战斗,令人激动的是,玩家可以根据战术需要,自由的与你所看到的士兵组队完成任务,与不同士兵组队,任务的流程都会发生一定的变化,各个NPC都具有不同程度的作战经验,如何区分就看玩家对他们战术动作与在他们交谈中流露出来的语气了,倘若跟着菜鸟,那他不害死你就算万幸了。无论何种等级的NPC士兵,他们都懂得在听到枪声后自己寻找掩护,而不是像前作中那样傻傻的站在原地对着玩家胡言乱语了。"MOH"系列对电影表现手法的借鉴想必大家都是比较熟悉的。RS中参考的影片包括《细细的红线》、《风语者》与《珍珠港》,使得游戏中的高地争夺战、丛林混战与珍珠港事件极具临场感。■



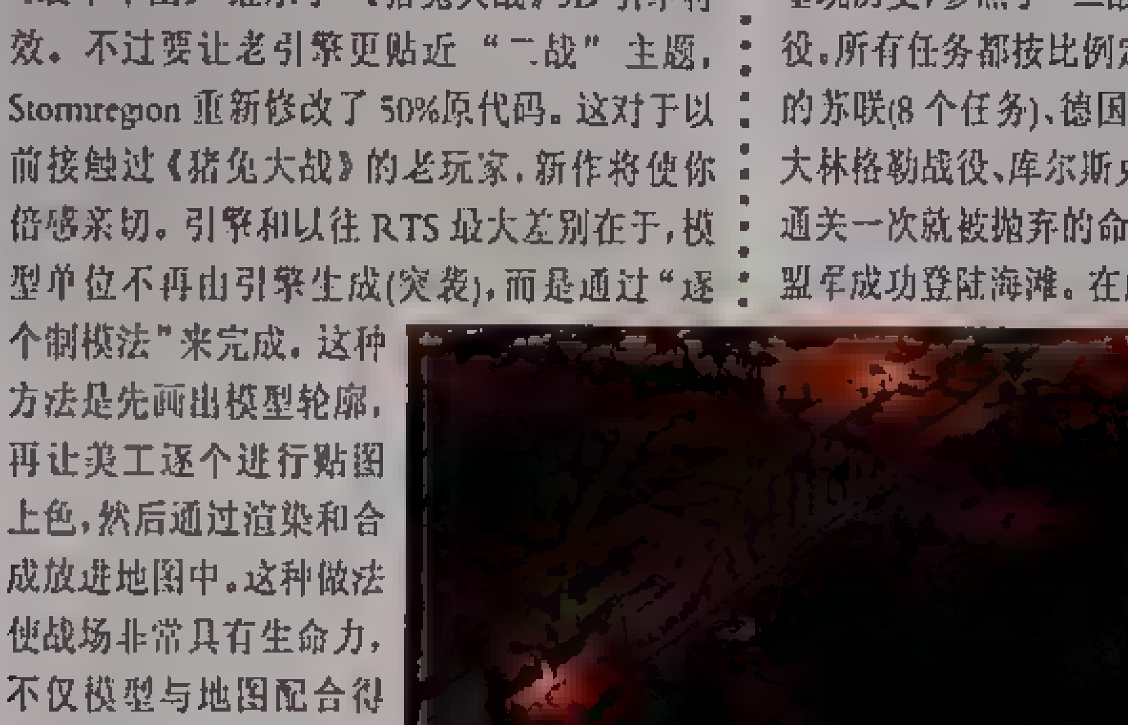
■名称 Panzers ■类型 策略【ST】 ■制作 Stormregion ■代理 未定 ■上市 2003年底 ■版本 英文版

装甲军团

伴随《魔兽争霸III》、《神话时代》、《将军》的先后问世,RTS开始迈进3D新时代。在这股潮流的带动下,凭借《突袭》(Sudden Strike)一举成名的CDV,为了弥补了3D"二战"RTS至今为0的局面,宣布了其代理的最新"二战"游戏《装甲军团》(Panzers)。

精益求精的画面

匈牙利小组Stormregion抛开传统幻想风格理念,带来了堪称完美的"二战"RTS。所谓完美,主要是指引擎技术的日益成熟。Stormregion在2000年成功推出《猪兔大战》(S.W.I.N.E)后,小组14名成员全力以赴到《装甲军团》开发中。由于两款游戏出自同一家小组,《装甲军团》继承了《猪兔大战》3D引擎特效。不过要让老引擎更贴近"二战"主题,Stormregion重新修改了50%原代码。这对于以前接触过《猪兔大战》的老玩家,新作将使你倍感亲切。引擎和以往RTS最大差别在于,模型单位不再由引擎生成(突袭),而是通过"逐个制模法"来完成。这种方法是先画出模型轮廓,再让美工逐个进行贴图上色,然后通过渲染和合成放进地图中。这种做法使战场非常具有生命力,不仅模型与地图配合得天衣无缝,每一个单位又具有自身特点。比如坦克炮台自由旋转;装甲车驶过留下的带痕迹;大炮因后坐力而后退;电车锈迹斑斑的窗户。将战场画面发挥到了极限,仅从目前展示的图片就足以使人瞠目结舌。萧瑟的山水风景、连绵起伏的群山、风雨雷电气候效果、家禽走兽四处游荡、风格各异的建筑物、爆炸等粒子效果将释放你内心的欲望,让你明白什么才是战场。



历史上的"二战"

虽然第二次世界大战早已结束,但战火的硝烟却在游戏中继续蔓延。《装甲军团》为了更好的重现历史,参照了"二战"电影《遥远的桥》(A Bridge Too Far),剧情依据历史划分德军和盟军战役。所有任务都按比例定做的卡车、飞机、坦克、大炮、电车、装甲车、吉普车、摩托车等,还有划分好的苏联(8个任务)、德国(12个任务)、盟军(10个任务)三方战役,将出现大家熟悉的诺曼底登陆、斯大林格勒战役、库尔斯克突击队等历史战役。最有趣的是,战役都采用非线性玩法展开,改变RTS通关一次就被抛弃的命运。举个例子,在盟军战役有这样一个任务,你必须炸毁远程大炮,以确保盟军成功登陆海滩。在此,你可以用三种方法来完成任务。①指挥千军万马重走即时战略老路,在一望无际的海滩上,要想破坏居高临下的大炮,等于是自送死路。②先让一部份士兵潜入村内,捕获德国将军得知大炮弱点,原本困难的任务应刃而解。③通过望远镜调查大炮附近地形,利用电话请求轰炸机支援。虽然能最大限度降低士兵伤亡,不过声势浩大的空袭势必会招来更多敌人?可以看出,你将能在截然不同玩法中找到战争感受。任务途中还有许多隐藏情节,目前已知的有找寻斯大林雕像右手(臂):炸毁地下军工厂;八人联机对战;刺杀各国总统等别出心裁的任务,将带来超过50小时令人兴奋的娱乐性。

实时战术与即时战略的混血儿

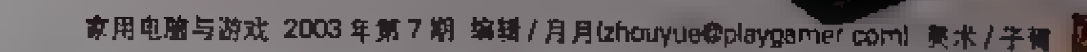
虽然RTS强调的是人与人对战,但单机AI还是起着重要作用,它的好坏将直接影响游戏寿命。《装甲军团》恰恰体现AI精髓,在长大1024x1024米地图对战中,士兵会借助附近障碍物进行反击;选择最佳前进和撤退路线;优先击毁坦克等危害性较大的单位。相反,士兵不再是任你摆布杀戮的对象,他们不会因你一意孤行去坐以待毙。当你发布了错误命令导致士兵身陷绝境时,胆小的士兵可能会惊慌失措的逃走,冷静的士兵甚至会投降来保住小命,真正做到了脑中所想即所得的玩法。

如果说"星际争霸"为RTS树下了历史丰碑,那么Panzers大师则创造出同类艺术辉煌,你将在其中看到"实时战术"和"角色扮演"影子。实时战术方面,《装甲军团》并不宣扬铺天盖地的作战概念。士兵按照"班"进行划分,每个"班"由5至20名军人组成,你可以为它们配备武器(狙击枪、来福枪、火焰喷射器)和装备(无线电、对讲机、磁性探雷器)。从简单说,游戏打破同类作品共有技能设定,武器和装备会让士兵变得多才多艺。"角色扮演"系统又能允许士兵在战场中获取经验值,来进行快跑、潜行、蹲伏、潜水等技能方面的升级,来提高任务成功率。



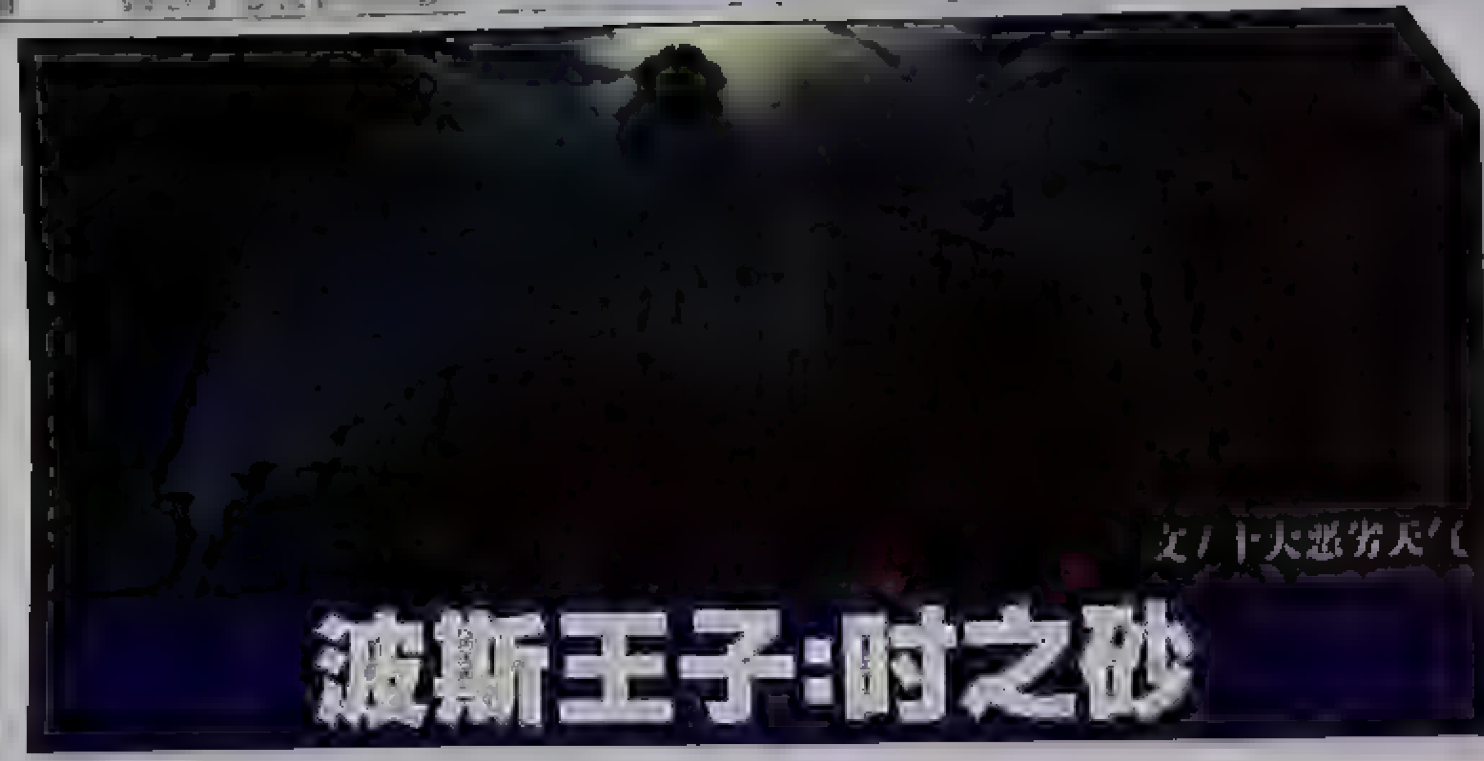
战争一触即发

平心而论,《装甲军团》将成为今年最优秀的"二战"RTS。是任何玩家都不容错过的极品游戏,就算你不喜欢RTS类型,至少也要到游戏中去了解历史。最后忘了提醒大家,本次"二战"将于年底爆发。不过战争永远是残酷和无情,使无数人们生灵涂炭。在尽情享受战争游戏的同时,又有多少玩家懂得其含义呢?■



■名称 Prince of Persia:Sands of Time ■类型 动作冒险【AC/AD】 ■制作 Ubi Soft ■代理 育碧 ■上市 2003.11 ■版本 英文版

A

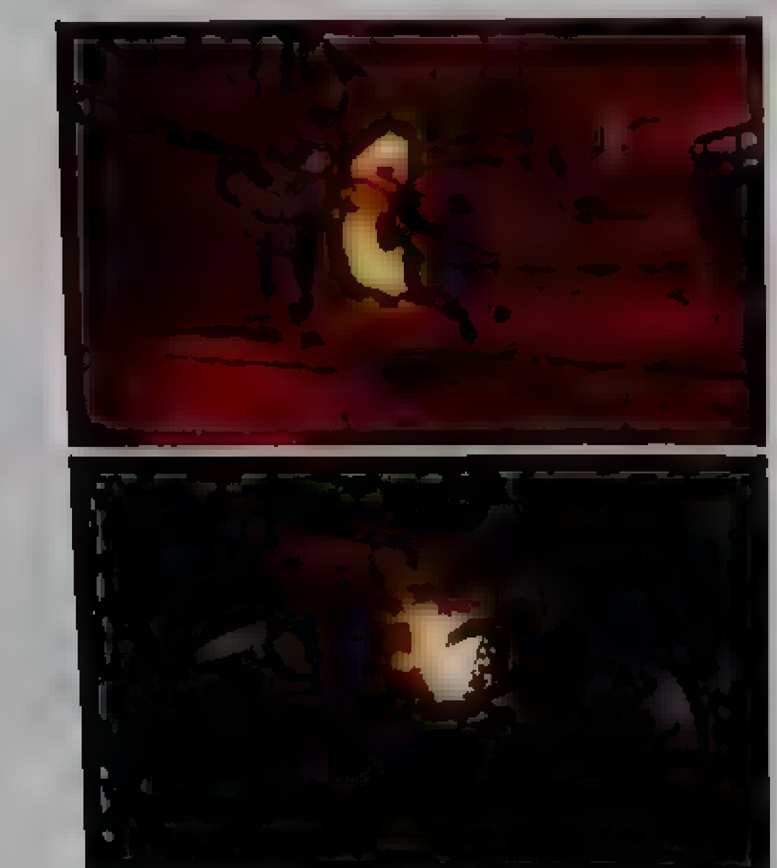


文/十大恶劣天气

波斯王子:时之砂

波斯王子》系列是冒险游戏发展史中的一个里程碑。为了保证这个"名门之后"的质量，UBI将《波斯王子:时之砂》(Prince of Persia:Sands of Time，后文简称SoT)交由以创作《分裂细胞》(Splinter Cell)而名声大噪音的Montreal工作室负责研发。今年的秋季，这个系列的最新作SoT将出现在广大ACT游戏爱好者们的面前。

在创世之前，神话世界经历一场旷日持久的大战，最终，邪恶势力被打败了，为了防止它们再度危害人间，象征正义的阿拉伯魔法师将所有的邪恶力量用时间封印在了马哈的宫殿中。在被封印的空间中，时间是无法流淌的，因此凝固的时间可以永远的禁锢邪恶力量。现



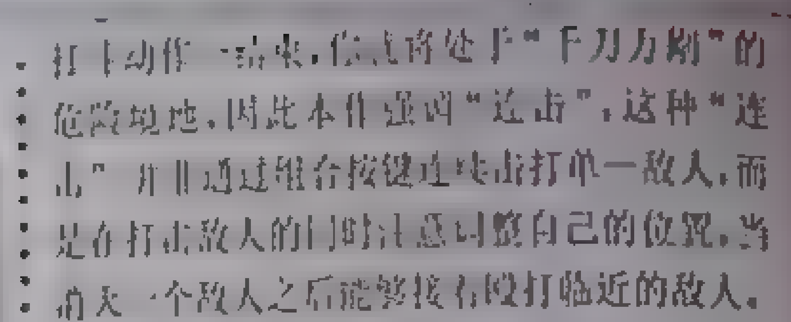
实世界中的时间缓缓的流淌到了公元五世纪，一天，波斯王子的父王在讨伐异己的过程中闯入了马哈的宫殿，并在无意中用短剑刺破了封印，于是邪恶力量一涌而出，大多数民众都变异成为了各种各样的恐怖生物，整个波斯世界瞬间成为了一个邪恶王国。波斯王子带领着一群幸存者开始寻求消除灾难的答案。通过上古遗留下来的卷轴，他们得知，这次灾难是由封印空间与现实世界中两个不同时间交织在一起发生的扭曲引起的，唯一的解决方法就是找回一个能够重新封印"时间砂砾"的魔法沙漏，让时间恢复正常，让大地重归和平。

被强化的动作性

项目总监Yannis Mallat表示，他非常尊重"波斯王子"前两作中的冒险主题，但考虑到今日玩家已经很难在一个容易遭受挫折感的游戏中耗费大量的时间，因此SoT将削减游戏中的冒险成份，转而将更多的份额留给动作，波斯王子的能力更像是一个常人，Yannis Mallat戏称，本作中的波斯王子带给玩家的感觉好比"如果乔丹在《一千零一夜》中生活，那么他会怎么办？"。波斯王子新增了大量的实用技能，旨在让玩家不被"高难度动作"折磨得丧失信心。

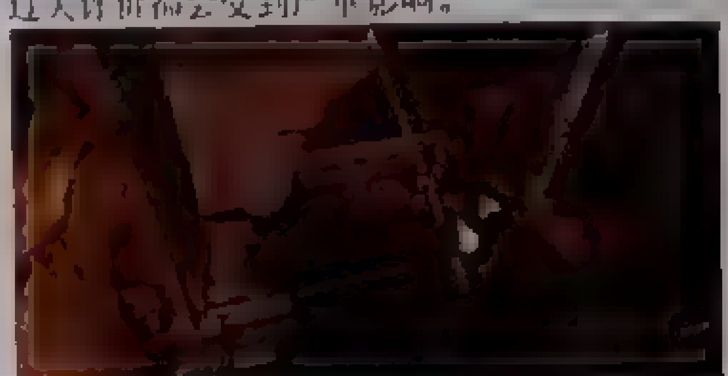
飞檐术可以让波斯王子像《超级忍》中的秀真那样飞檐走壁，遭遇陷阱的时候，玩家完全可以使用飞檐术从墙上"绕道"避开。一些较细的柱子可以攀爬，如果两根柱子相邻，那么波斯王子就可以从其中的一根飞跃到另一根。跳跃的技巧性变强了，因为游戏中加入了二段跳，但要求玩家必须依靠建筑物来进行踏墙跳，并不是简单的"浮空跳"。在很多情况下，使用飞檐术并不能完全避开地上的陷阱，没等玩家到达安全区域，飞檐术的发动就停止了，这就要求玩家在即将下坠的一瞬间使用二段跳，这样可以再次向前移动一段距离。跳跃距离最远的技能是抓杠跳，一些看似无法到达的区域可以通过头顶上横梁到达，跳跃后抓住横梁，通过按键，王子就能像体操运动员一样发动抓杠翻腾动作，到达更远的地点。

SoT中的格斗成份将突出"流畅感"。王子的武器包括单手刀与双手圆月弯刀，除了对主角的各种打斗动作流畅度的加强外，打击感的流畅度也是本作的重点之一：无论玩家被多少敌人围攻，当你打击单一敌人的时候，其他敌人均不会趁机偷袭玩家，但是玩家的



打斗动作一结束，你就将处于"千刀万剐"的危险境地，因此本作强调"连击"，这种"连击"并非通过组合按键连续击打单一敌人，而是在打击敌人的同时注意调整自己的位置，当消灭一个敌人之后能够接着攻打临近的敌人。

王子随身还携带了父王刺入马哈宫殿封印墙的那把短剑，它不能用来作战，由于吸收了时之沙的魔力，它可以改变游戏中的时间。当王子踩中陷阱坠入深渊的时候，玩家不必忙着读档重来，你可以使用这把神奇的魔法短剑改变时间，让时间倒流，你会看到原先塌陷的地面恢复到了原来的样子，王子也在时光倒转的帮助下死里逃生。当然，这种破坏平衡度的魔法只能使用四次，并且每使用一次，玩家的过关评价都会受到严重影响。



JADE引擎打造奇幻冒险

JADE是Montreal工作室独自开发的画面引擎，它淡化了贴图、纹理的精确度，而注重表现奇幻风格的光影效果，以求游戏画面产生一种类似卡通渲染的氛围。以敌人为例，刀刃刺入怪物身体之后，你会看到喷涌而出的不是骇人的鲜血，而是金黄色的光芒。消灭怪物之后，它们就会化作沙尘飘散而去，那种飘逸感让人联想到了2002年春天北京的天空^_^

JADE引擎流畅的视角切换功能为游戏提供了全控制型主模式、地点方向定位模式、战斗模式三种显示模式。当玩家前面的道路中出现陷阱的时候，视角会自动环顾整个空间，并指引玩家发现出路，这在不经意间再次降低了游戏的冒险成份。打斗的时候，当使用华丽的招数，视角会自动贴近，甚至会出现令人眼花缭乱的剪接效果：当玩家背靠墙壁采用踏墙术跳到敌人背后的时候，游戏画面会将玩家空中的英姿分解为五个镜头，让玩家在斩杀敌人时享受"一刀流"的乐趣。■

A ■名称 Rome:Total War ■类型 策略【ST】 ■制作 Creative Assembly ■代理 未定 ■上市 2003年秋 ■版本 英文版



文/神之影

罗马:全面战争

E3刚刚在一个月前落幕，在即时战略游戏方面，几乎都是一些旧面孔，跟去年相比，只是少了EA的《命令与征服:将军》，而暴雪带来了《魔兽争霸3:冰封王座》，微软带来了《神话时代:泰坦巨人》，大家以为今年的最佳即时战略游戏会在他们之间产生，但谁也没有想到的，在近几年E3中都默默无名的"全面战争"系列经历了《幕府将军》、《中世纪》的磨练后，这次的《罗马:全面战争》(Rome:Total War，后文简称RTW)终于到达了顶峰，获得了E3官方评选的最佳即时战略游戏称号。它有没有这实力接受这个奖项，看看下文就清楚了。

罗马的崛起

既然游戏名称都提到了"罗马"两字，游戏的剧情当然是讲述那个时期。在游戏中，玩家将扮演大家耳熟能详的古罗马君王，如恺撒大帝、奥古斯都……等，为了扩张罗马帝国的版图而展开征战。在征战过程中，玩家将面对敌国的包围与封锁，东方有斯巴达与迦太基的虎视眈眈、西北方有来自日尔曼的蛮族入侵、南方则有埃及、波斯的挑衅，如何在强敌环伺的险境中，开创罗马帝国的光辉，在考验玩家战略战术和决策能力的同时，又让玩家亲身体验一下历史书中的古罗马历史。游戏的目标是征服并统治罗马帝国，游戏允许玩家指挥历史上许多知名的部队，如汉尼拔加太基兵团、高卢兵团、恺撒兵团等。



表现真实的战争

RTW之所以能获得最佳，它的图象引擎可谓是功不可臭。"全面战争"系列一直宏扬真实的战争，庞大的战场和尽可能多的作战单位至今还让人不能忘怀，而且游戏里的场景、人物不会因为数量多而表现出简陋的一面，想要拥有这些特性，必须有一个功能强大的引擎，这次RTW的引擎经过强化，把那些惊人的效果发挥得更加淋漓尽致。从E3所公布的CG和截图来看，它们完全可以表现一个真实的战争，游戏的进行中全部使用了3D单位，在镜头拉近时仍能保持不错的细腻程度，在同一战斗中可出现一万以上的3D单位。游戏再现了欧洲的各种地形，提供了完全动态和互动的游戏环境。令人印象最深刻的是，战象的出现使得战争的类型更加多样化。

战斗放在第一位

战斗一直是即时战略游戏的重头戏，在RTW中也不例外，游戏混合了王国策略和3D战术战斗系统，玩家可以根据所在地形来选择部队的类型和阵型，来减少一些不必要的损失。游戏中每个指挥官容貌各不相同，通过这些单位，玩家可向军队下达具体阵型命令，而且这些单位能增加附近部队的士气。既然谈到士气，就不得不说了，使用炮兵或象兵来提高部队士气，而打败敌人指挥官会使敌方士气大幅下挫。在战斗之前，玩家还是要发展经济的，如果玩家投资农业，城市附近将呈现一片绿色。随着城市的发展，3D战场上将出现道路和桥梁等设施建筑。玩家可使用各种结构方式来建造城市，然后放大观看市民的日常生活。如果玩家施政暴虐，引起市民不满，他们会起来反抗。看着这些特性，正如"全面战争"的总设计师迈克尔·德·帕特所说，"我们打算把"全面战争"作为一个长期的品牌，所以在游戏中必须把所有真实的表现出来，目前万人大战只是第一步，以后你们将会更加惊讶。"



总的来说，RTW确实是近年来罕见的真实战争游戏，IGN和E3官方的评选人员没有看错，在《魔兽3》和《神话时代》资料片的衬托下，它当之无愧是今年最出色的即时战略游戏。■

■名称 Pirates of the Caribbean ■制作 Akella Bethesda ■上市 2003 7
■类型 角色扮演【RP】 ■代理 未定 ■版本 英文版

B


文 / 天弈

加勒比海盗

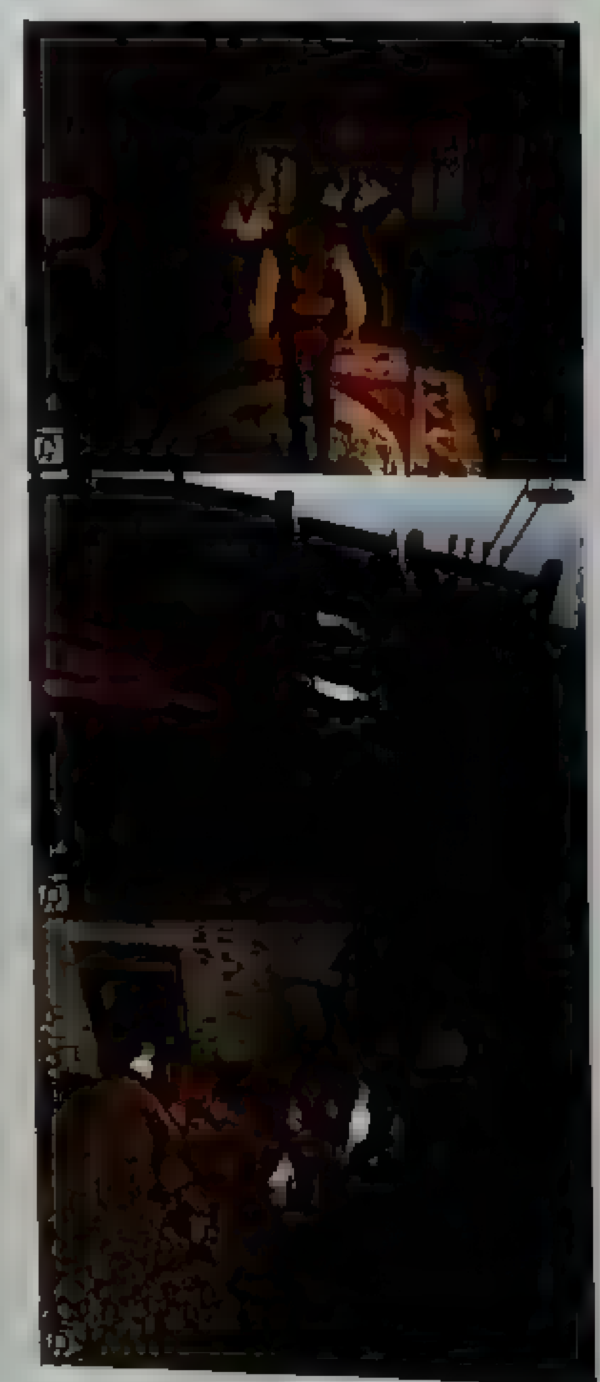
在当惯了大英雄、大侠客后，玩家们似乎更青睐于出演一把反派角色，而这种倾向正是“神偷”、“侠盗猎车手”等作品大获成功的重要原因。Bethesda 软件工厂即将推出的《加勒比海盗》(Pirates of the Caribbean)，也是这么一类以扮演邪恶角色为乐趣的游戏。它和 Bethesda 的另一部名作系列“海狗”类似，让人扮一回海盗，体验刀头舔血的残酷生涯。这款游戏与迪斯尼公司即将推出的电影同名，因此 Bethesda 首先征求了迪斯尼公司的许可，据说后者很爽快地同意让他们免费使用这一名称。



一个海盗的成长

该作定位于角色扮演，但是在人物发展方向上相当自由，并不限于海盗生涯，可以做正当的商人，或者当雇佣军等等，这取决于各位自己的取向。游戏背景设在海盗“产业”繁荣昌盛的 17 世纪，你在英国的一个殖民地 Oxbay 港切入游戏，此时的你不过是一般小船的船长。你必须在镇上偷取新望远镜之类的装备，并完成其它几件训练上手性质的小任务。在此过程中，你将熟悉陆地上的操作方法和重要事项。

游戏采用第三人称视角操控角色的行动，画面看起来颇有些类似《上古卷轴III晨风》，玩家在村镇、设施之间转悠，买卖物品、寻找任务。陆地上的作战主要通过刀、剑的格斗来展开，胜负与玩家的操作能力相关性不大，更多地取决于武器、防护的属性。



四十小时的主线任务

当你完成一系列小任务，返回到停泊在 Oxbay 港的船上后，游戏的情节才真正展开。随着法国攻击英国的殖民地，你乘船逃离，赶往别的英国殖民地，通报这一可怕的事件。在旅途中，你将穿过加勒比海和七个大岛屿，平民村镇、海盗藏身点和神秘洞穴散布其间，在海域上角逐的势力除了英国、法国、海盗外，还有西班牙、德国、葡萄牙。游戏的主线任务提供近 40 小时的游戏时间，另外还有数十个大大小小的分支任务。

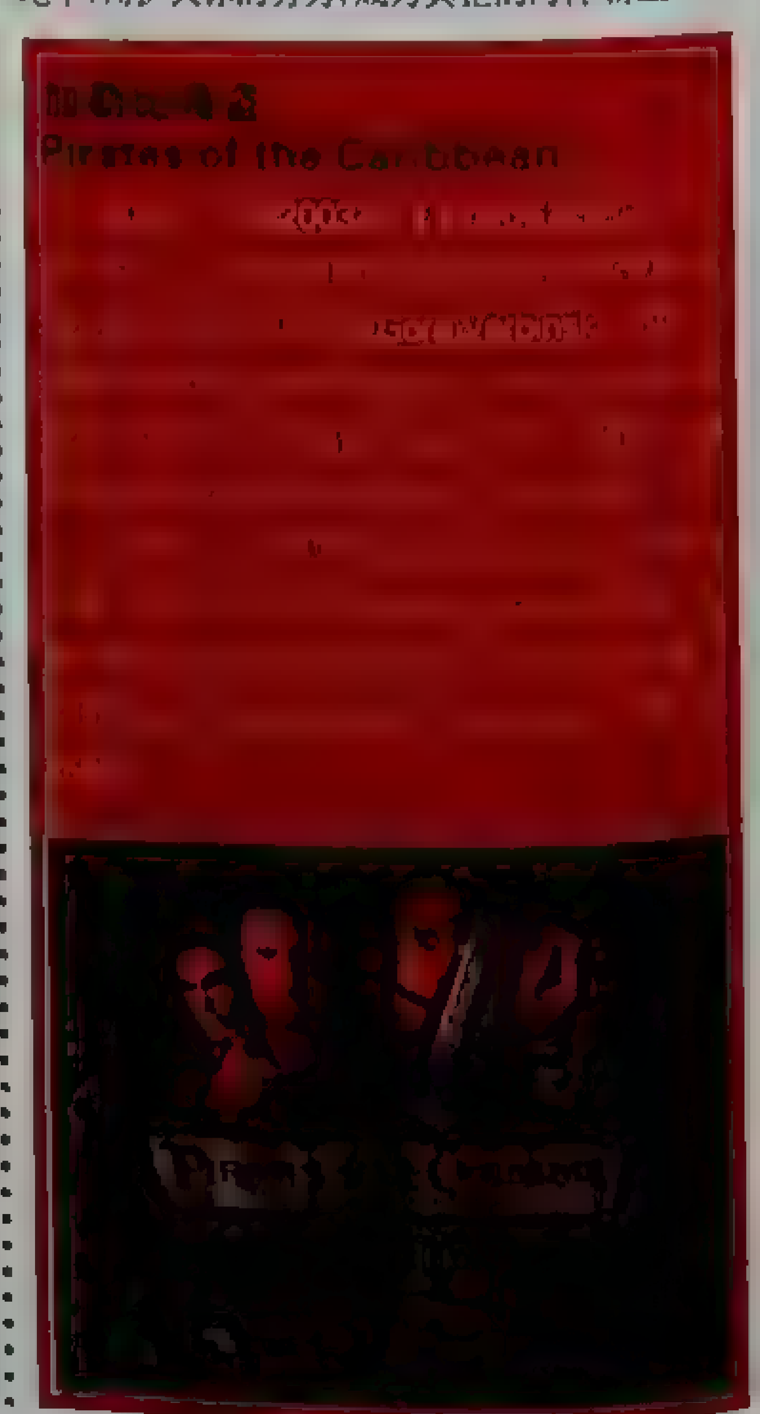
短兵相接才是好战斗

驾船在海上航行是即时方式的，碧波荡漾的大海和几近真实的天空，令人赏心悦目。当发生海战时，游戏视角切换到 3D 化的战斗场景中，你可以选择炮轰的方式炸沉敌船，不过大多数情况下不该这么做，因为从沉船里什么都捞不着。理想的战斗是短兵相接，双方靠近，搭上船板，攻上对方的船，这样才能劫掠到更多的财宝。如果你无意战斗，也可“风紧、扯呼”，看准风向使劲逃跑，直到界面上显示敌人已经追不上你了。

管好海盗兄弟们

你的船只必须配备一定的人员进行操作。即使是初期的小船，也必须至少配上 55 人方能满足航行、操纵加农炮等基本需要。除了角色自身的发展外，对人员的管理是游戏的重要一环。例如，如果二副对你忠诚度很高而且本身各方面能力也较强，那么可派他去岸上村镇执行一些任务，而不必让他做二副，因为你不用担心他会拿了你的钱逃跑。若你自己去岸上，总存在属下造反、驾船叛逃的可能性。

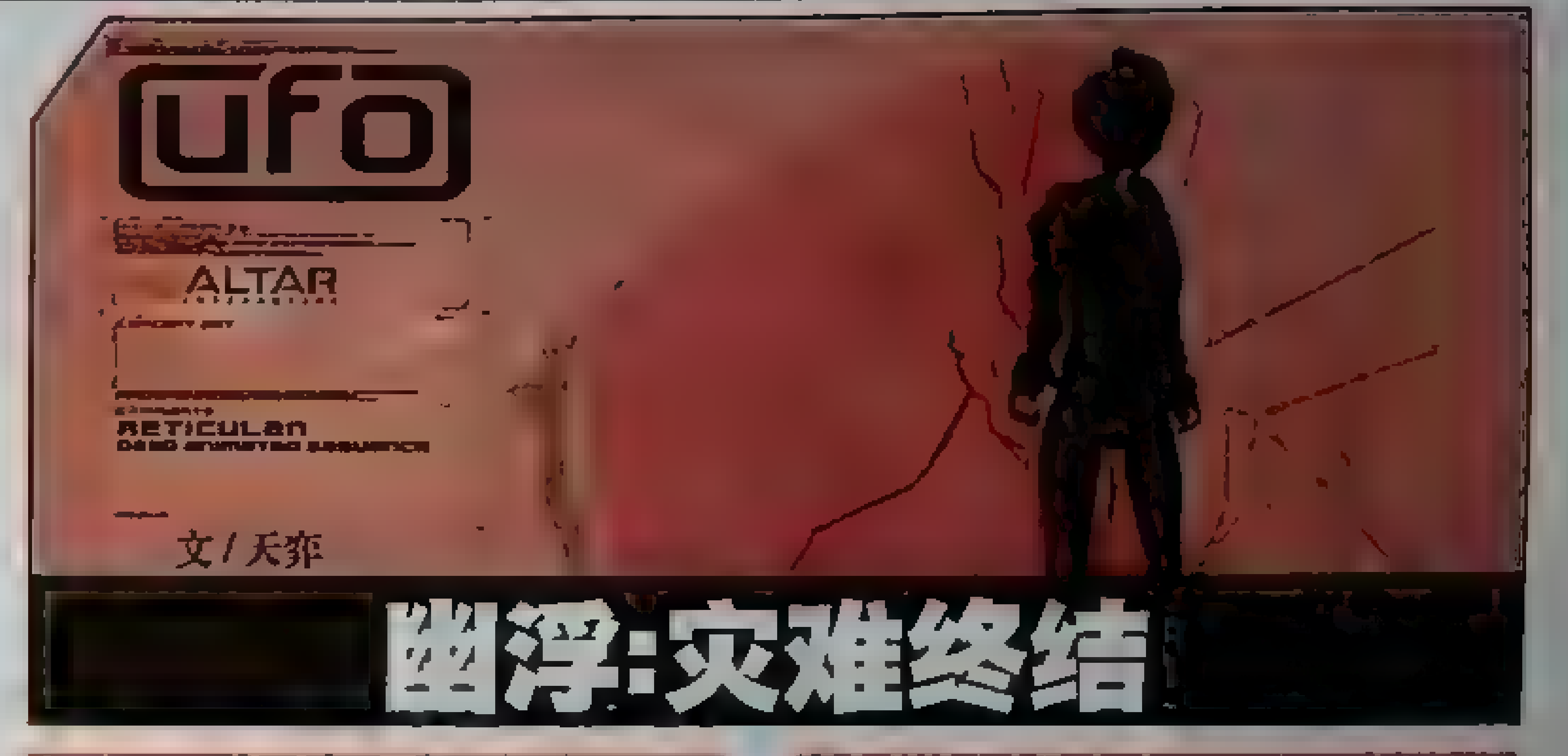
加勒比海，一个胜者为王的战场，在这里什么事情都可能发生。你若积攒了大量的钱财或者实力达到一定程度，可逐步将其它海盗船收编至麾下，而扩大你的势力，成为真正的海洋霸王。■



A

■名称 UFO. Aftermath ■制作 ALTAR/Cenega ■上市 2003 年第三季度
■类型 策略【ST】 ■代理 未定 ■版本 英文版

新作速递 HOT EXPRESS

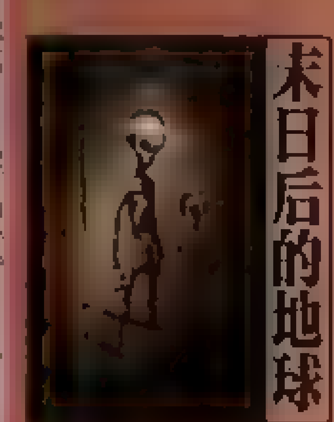


文 / 天弈

幽浮:灾难终结

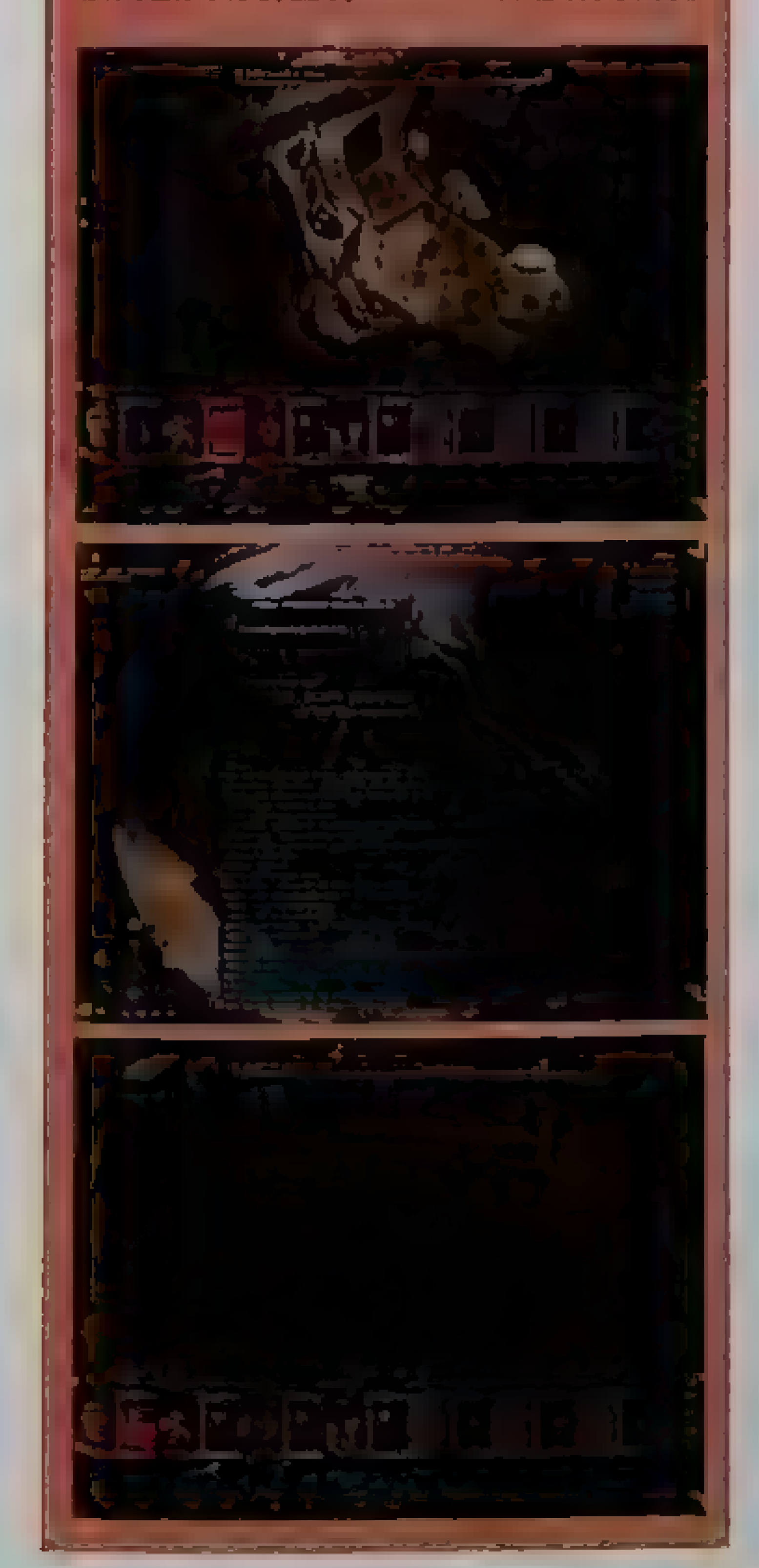
在回合策略游戏领域，“幽浮”(X-com)系列曾经红极一时，与现实紧密联系的科幻背景，加上精巧的战斗机制，使其树立了迥异于其他所有 SLG 的独特风格。但天下没有不散的筵席，随着即时策略的兴起，辉煌的“幽浮”渐渐湮没无声。但就如人们不会忘记“神偷”一样，“幽浮”的新一代开发者决定，借鉴原系列的背景设定，制作《幽浮:灾难终结》(UFO. Aftermath)，让这个古老的经典重现光芒。这款作品预计于秋季同时在西欧和北美发售。

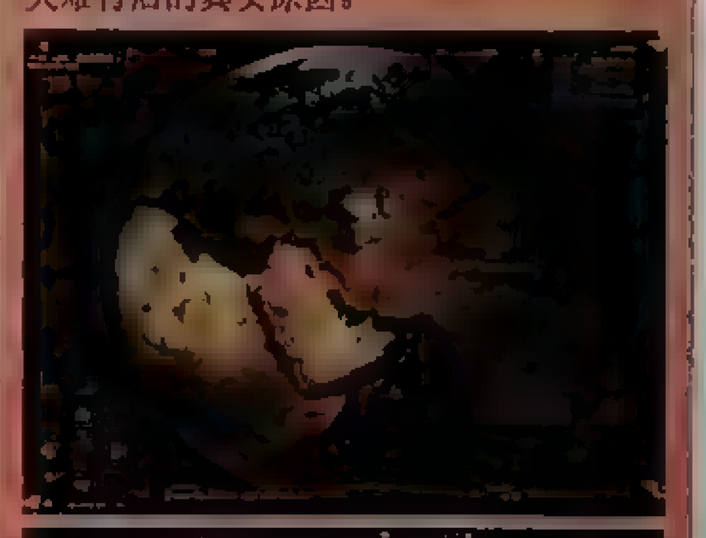
末日后的地球

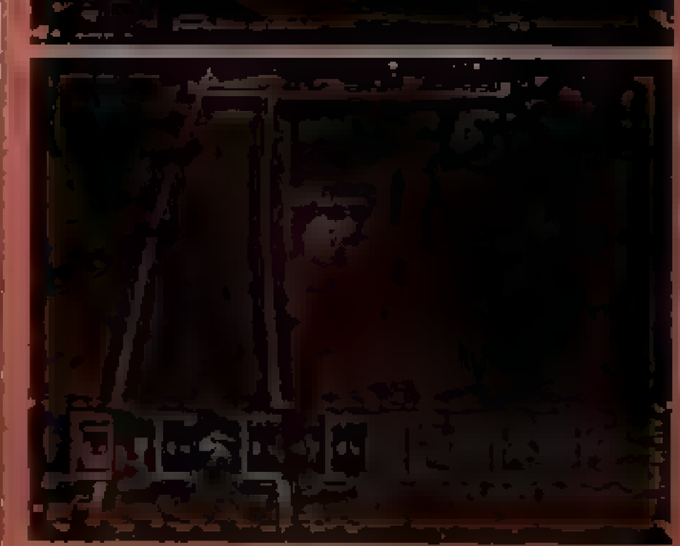


游戏的背景设置在未来的时代，地球遭不明飞行物的袭击，UFO 释放出巨大的烟云散布于大气层中，挡住了阳光。世界陷入昏暗的状态。在烟云消散前的漫长的“黄昏”时期(Nightfall)，人类未能采取有效的对策，大批死亡。少数人躲在地下掩体中，依靠充足物资储备幸存了下来。当灾难过去后，幸存者回到地面，你就是其中的一员。

不幸的是，你发现地球上出现了繁殖力极其强大的新生物 biomass，经过研究发现，如果它们覆盖了整个地球，世界将被更彻底的毁灭，因此你必须设法阻止 biomass 的蔓延，同时寻找其它的地面幸存者，并探查出灾难背后的真实原因。



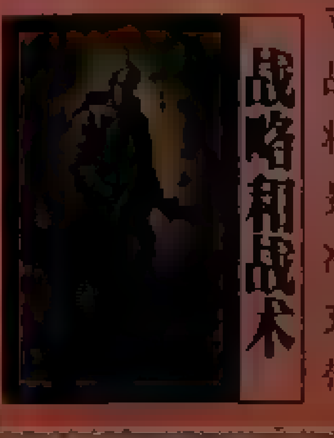




战略和战术

《幽浮:灾难终结》的策略在两个层面上展开。在战略层面上，玩家面对一个 3D 的拟真全球地图，进行基地建设、接收任务、巡逻侦察等事项。共有四类基地可以建设，分别是科研型、军事型、工程型和反 biomass 型。科研型基地将向玩家开放更高级的武器装备，军事型的自然是供你训练士兵的，工程型的则能建造所研究出来的各类新设施，反 biomass 型基地能有效地消灭蔓延中的 biomass。

第二个层面是战术层面，发现一处异形目标后，你要率军清除之，然后决定在此建立哪一类型的基地。作战地点散布于全球。你将进入各种风格的场景环境中，既有欧洲冰冷的建筑废墟群，也有充满杀机的南美丛林带。至于任务产生的机制，开发者表示，将主要依靠玩家的探索、情节自动发展也能给出一定数目的任务。

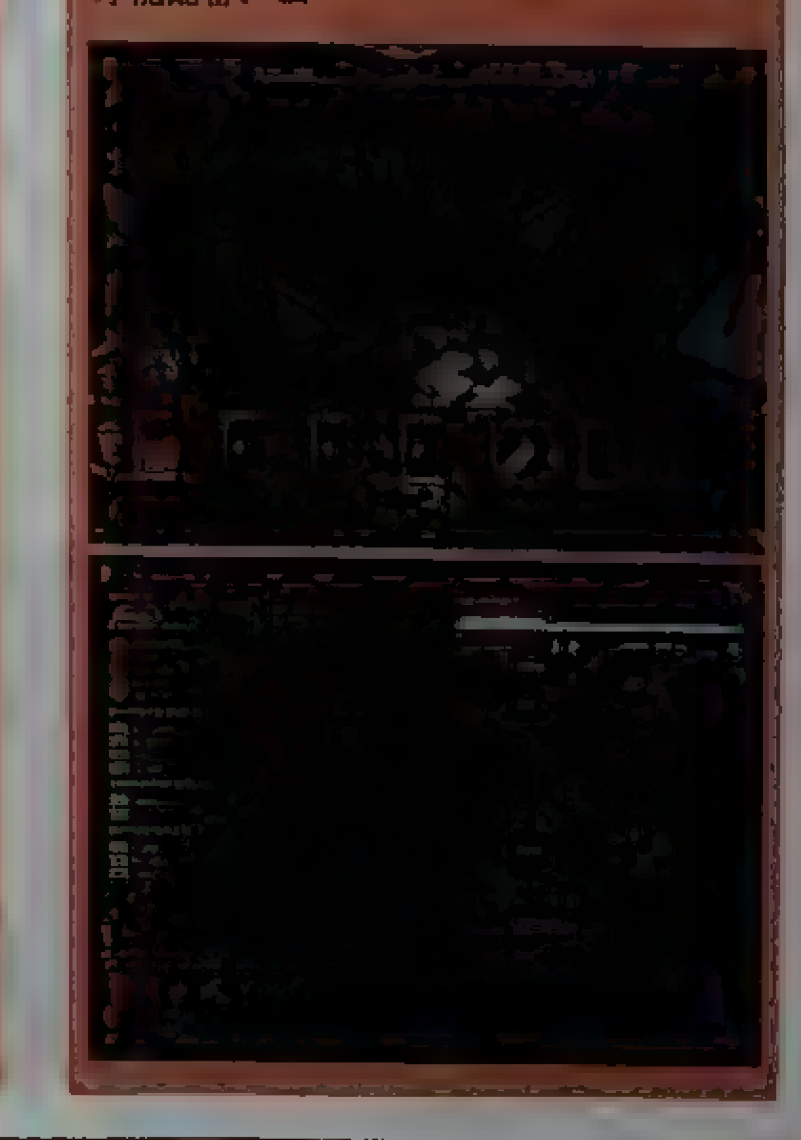


回合加即时



相对于老的“幽浮”系列，本作的战斗方式作了较大改变，不再是纯粹的回合制，而是类似《博德之门》那样的半即时制——按空格可随时暂停游戏，调整策略后再按空格恢复到即时战斗模式下。每当有重要事件发生时，AI 也会自动暂停当前游戏，待玩家充分了解现实动向后，再随时启动进程。

另外，游戏强调小团队的配合，并允许每个士兵都能积攒经验、锻炼特长。你甚至可以为每一名士兵设计一条发展路线，使得侦察兵、突击兵、火箭兵等等能相互配合行动。而且，不同特长的士兵能装备不同类型的武器，除了霰弹枪、攻击步枪、手枪、榴弹枪等常规武装外，其他科研发明出的名目繁多的异形武器则需要特定种类的高级单位才能配备。■



■名称 [illegible] ■类型 [illegible] ■制作 Softmax ■代理 [illegible] ■上市 2003.6 ■版本 中文版

A



创世纪战Ⅲ第二篇章

创世纪战"系列的第一代作品诞生于1995年，是当年韩国最畅销的电脑游戏，从此开创了一个经典的游戏系列。比较有趣的是，中国玩家对这个著名系列的最初了解却是来自于它的外传——1998年开始发售的《西风狂诗曲》。"创世纪战"的制作者Softmax公司也许没想到，仅仅是作为《创世纪战Ⅱ》外传登场的《西风狂诗曲》，竟然受到玩家这样广泛的欢迎，甚至于于喧宾夺主，掩盖了原作的光芒。以至于后来有碧公司在中国发售"创世纪战"正传作品《创世纪战Ⅲ》时，竟然需要加上"西风狂诗曲"的前缀才能获得玩家的关注……

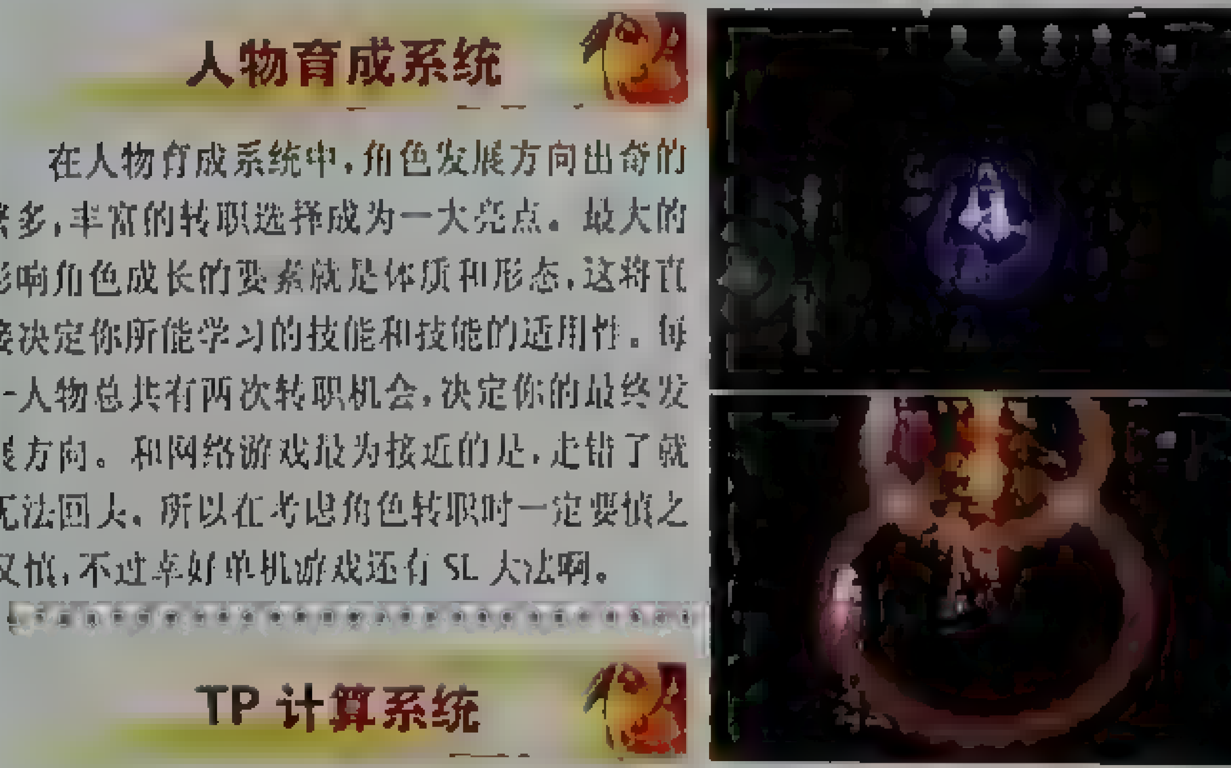
不过，时至今日《创世纪战Ⅲ第二篇章》发售之际，中国玩家也已经对这两个系列的关系有所了解，再也不会闹出关于它是"西风狂诗曲"外传的笑话了。这款续作在画面上保持前作风格，而在内容上添加了不少全新系统。

军团配置系统

在该作中，军团和领导角色是两个完全独立的概念，角色能力强并不代表整个军团强，这在作战过程中会有相当明显的体现，必须为角色配置相应能力的军团。军团和角色之间的关系非常密切，某一军团与某一角色长期共同相处的话，可根据角色的经验，让军团学会新的必杀技，这种必杀技决定于军团和相应角色的亲和度，亲和度越高的军团就越能高效率地完成各种任务。除此之外，同等重要的还有阵型系统，每一军团能够使用的阵型都不尽相同，阵型对攻、防、逃等各类战术的影响非常巨大。

人物育成系统

在人物育成系统中，角色发展方向出奇的繁多，丰富的转职选择成为一大亮点。最大的影响角色成长的要素就是体质和形态，这将直接决定你所能学习的技能和技能的适用性。每一人物总共有两次转职机会，决定你的最终发展方向。和网络游戏最为接近的是，走错了就无法回头。所以在考虑角色转职时一定要慎之又慎，不过幸好单机游戏还有SL大法啊。



TP计算系统

这是一个为"游戏策略性"服务的系统设定，TP意味着轮到一个角色的回合时可行动的时间，角色在移动或技能使用，物品使用等所有行动中都将消耗TP。角色的回合当TP值到0的时候就会结束，但是只要TP有剩余，角色就能利用TP进行攻击或执行其他命令，这在很多战棋游戏中都能见到。

不同的是，《创世纪战Ⅲ第二篇章》中，角色的TP可以出现负值！你可以强行让角色在某回合内去完成一些超负荷动作，过量使用其TP。当其TP降到0以下，下回合的到来时间就会晚上不少，但在必要时，超负荷使用是很有效的。这无疑就牵涉到一个策略问题，如果你对角色的TP运用恰当，在战斗时就能占到很大的先机。附带一提的是，此次的游戏难度绝对是有增无减。





MOSSES系统

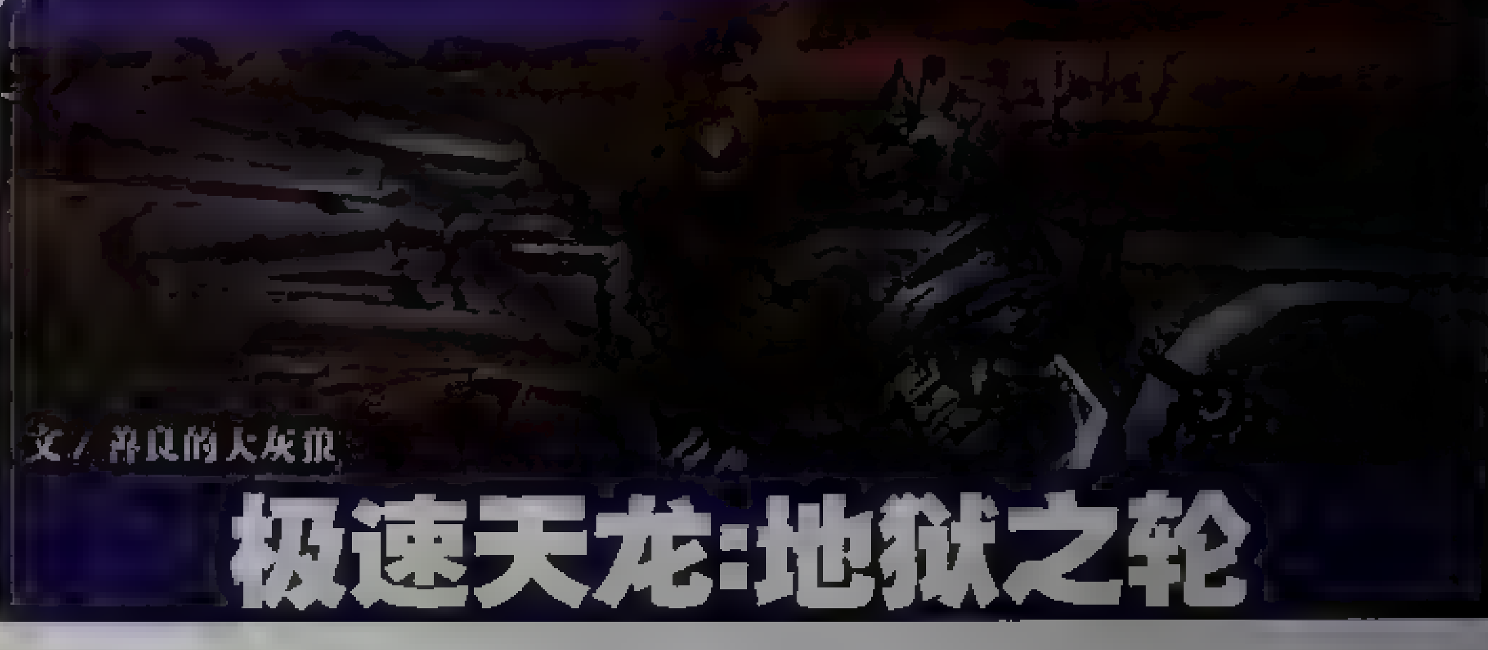
相对战斗，MOSSES系统或许应该算是一个"生活"系统吧，当在该系统中，你可以探索未知区域、可以强化自己、可以接收EMAIL以获取各种情报、还能与各种各样的人进行各种交易，而游戏的不少隐藏剧分和隐藏道具都是借助这个"MOSSES系统"来触发及获取。就个人感觉，笔者认为MOSSES将会是最耗玩家游戏时间的系统，尤其是对那些追求完美结局的铁杆来说。

虽说以上系统里有不少都是从一些经典战棋或RPG系统演变而来，不过当设计师将它们成功地糅合在一起后，就很自然地成为游戏的几大卖点，所谓他山之石，可以攻玉，就是这个道理吧。■

B

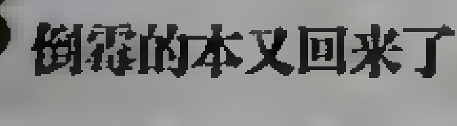
■名称 Full Throttle Hell on Wheels ■类型 动作/冒险【AC/AV】 ■制作 LucasArts ■代理 未定 ■上市 2003年四季度 ■版本 英文版





极速天龙:地狱之轮

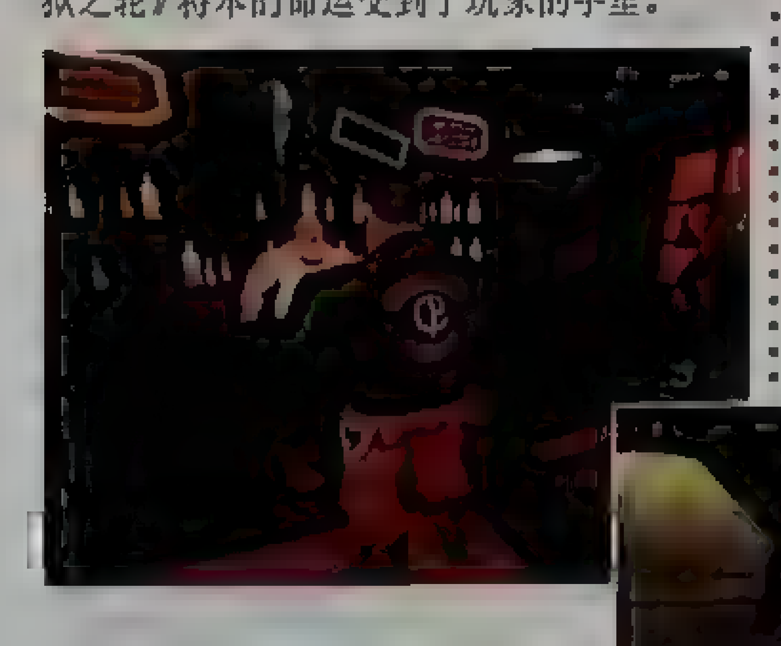
文／善良的大灰狼



倒霉的本又回来了

1995年的一天，当飞车党头子本幸领着极地猫车队来到他们平日常去的酒馆时，霉运开始了。当地德高望重的重型机车厂主Corley老先生请本的车队护送他前往工厂开会。不料，Corley的合伙人Ripburger出黑手打昏本，谋杀了Corley。当我们可怜的本重新清醒过来时，莫名其妙的背上了杀人犯的嫌疑。为了洗刷冤屈，让工厂回到真正的主人手中，一场精彩的冒险之旅就此开始。这就是LucasArts公司在1995年推出的冒险游戏《极速天龙》，依靠重型机车竞技、卡通电影互动，加上搞笑与粗口，使之成为了当年备受好评的佳作。

2003年，已在规律生活中忘掉冲动与冒险的本突然发现自己心爱的机车被人捣毁了。对于一名公路骑士来说，这可是最大的侮辱，他决心找出凶手，把那混蛋的脑袋扭下来——敌对的猎犬帮似乎正是幕后真凶，于是打斗开始，很不幸，霉运再次降临，受到金钱和贪欲的诱惑，他杀了人，面对搅得一塌糊涂的现实，这次倒霉的本还能再次站起来吗？《极速天龙：地狱之轮》将本的命运交到了玩家的手里。



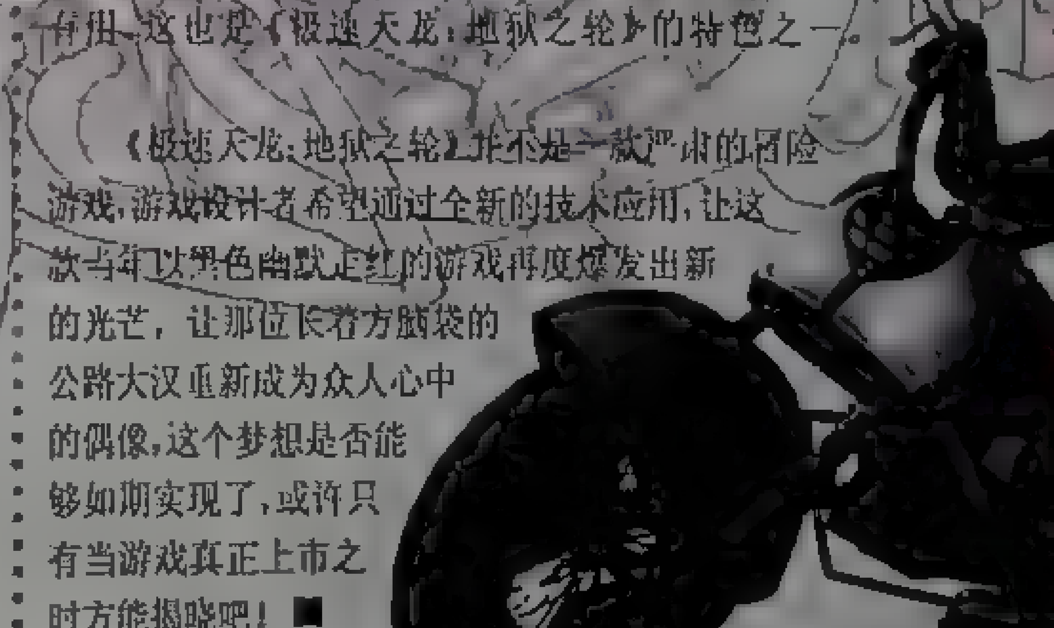
殴打那些坏家伙

从当年的小阿飞到今日的极地猫车队老大，经过了岁月的洗炼，本的身手变得越发灵活了，于是当冲突出现时，动手也就成为了本的最爱，本可以用拳头、椅子、瓶子、球杆、链条，甚至是匕首来攻击那些他认为是坏家伙的对象。在飞车党经常爆发的群架中，将对手击倒的越多，你的经验也将越高，等级的提升在让本掌握更为复杂和强大的动作的同时，也将游戏从单纯的冒险模式向动作方向扩展，本不仅要解开一个个谜题，找出幕后的真凶，为自己洗去嫌疑，更要亲手打倒那些敢于挡路的笨蛋，让他们知道极地猫车队可不是好惹的。

身为一名公路骑士，确切地说是一名飞车党，你驾驶重型机车狂奔的愿望在《极速天龙：地狱之轮》中会得到最大满足，游戏更提供第三人称视觉来观赏你的英姿。除了开好自己的机车外，利用各式各样地动作打倒在公路上横行的其他骑士也是一件非常过瘾的事情，为此游戏设计师们仿照当年的模式，通过卡通渲染和即时互动的加入，让玩家在游戏中尽情体验如卡通片一般的流畅与爽快。

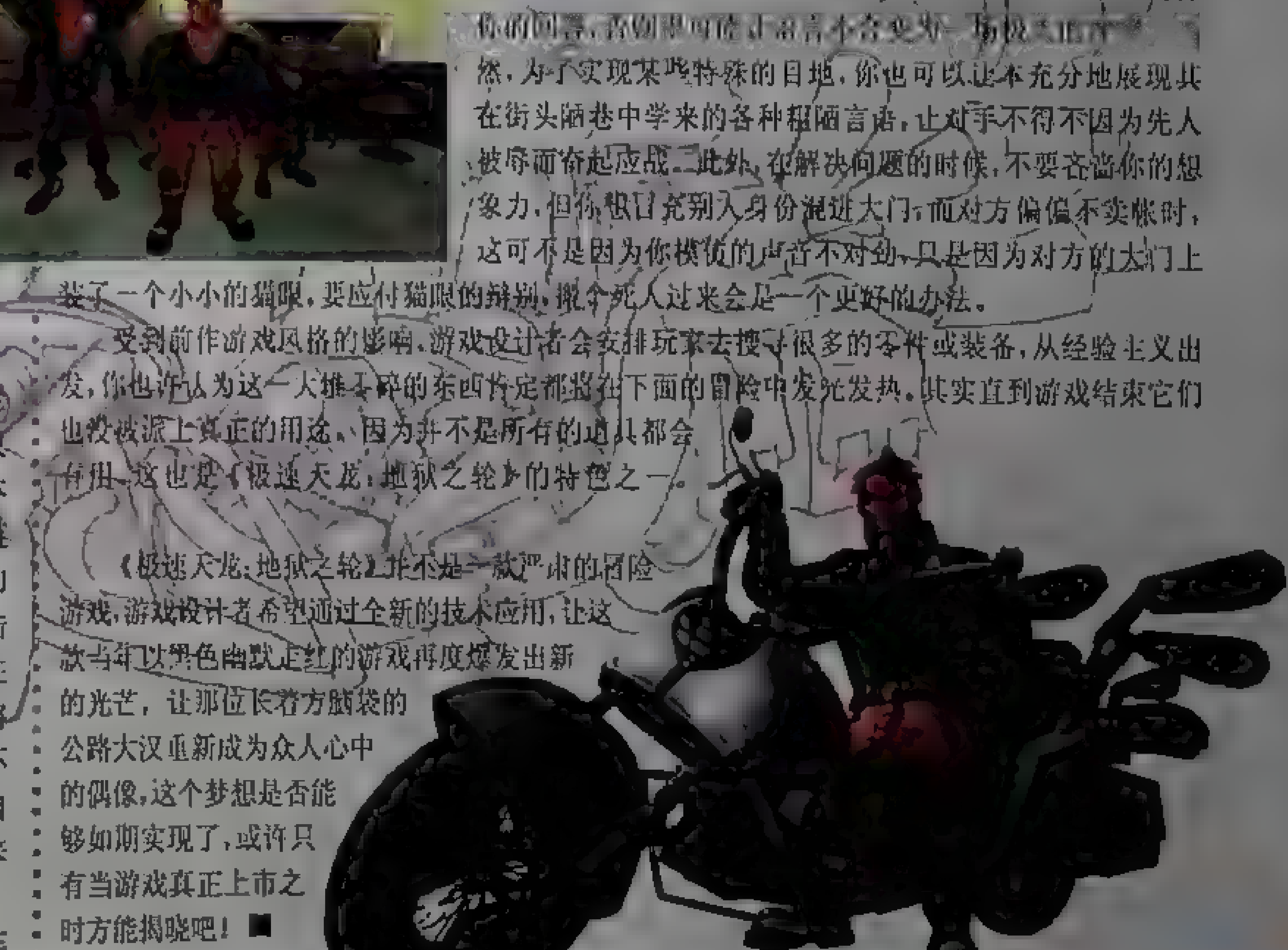
依旧是爆笑粗口的游戏本色

臭名昭著的非法赛车、肮脏的车库和一望无边的高速公路，为了一瓶冰镇啤酒或者廉价的摩托车零件，再或者为了义气就可以开始比赛，这就是飞车党的生活，在周围喧闹的声响和巨大的车辆轰鸣声中实现自己公路骑士的梦想，让法律和秩序被"公路法则"所代替，爆笑与粗口才是游戏的本色。飞车党都是粗俗的，他们不会说文绉绉的对白，如果他们不高兴，就会用各种语言开始谩骂，和当年的"猴岛小英雄"一样，细心选择你的回答，[illegible]然，为了实现某些特殊的目地，你也可以让本充分地展现其在街头陋巷中学来的各种粗陋言语，让对手不得不因为先人被辱而奋起应战。此外，在解决问题的时候，不要吝啬你的想象力，但你想冒充别人身份混进大门，而对方偏偏不卖帐时，这可不是因为你模仿的声音不对劲，只是因为对方的大门上装了一个小小的猫眼，要应付猫眼的辨别，搬个死人过来会是一个更好的办法。



受到前作游戏风格的影响，游戏设计者会安排玩家去搜寻很多的零件或装备，从经验主义出发，你也许认为这一大堆零碎的东西肯定都将在下面的冒险中发光发热，其实直到游戏结束它们也没被派上真正的用途，因为并不是所有的道具都会有用，这也是《极速天龙：地狱之轮》的特色之一。

《极速天龙：地狱之轮》并不是一款严肃的冒险游戏，游戏设计者希望通过全新的技术应用，让这款当年以黑色幽默走红的游戏再度爆发出新的光芒，让那位长着方脑袋的公路大汉重新成为众人心中的偶像，这个梦想是否能够如期实现了，或许只有当游戏真正上市之时方能揭晓吧！■



■名称 Restaurant Empire ■类型 经营策略 SLG ■制作 Enlight ■代理 [illegible] ■上市 2003.7 ■版本 中文版 B



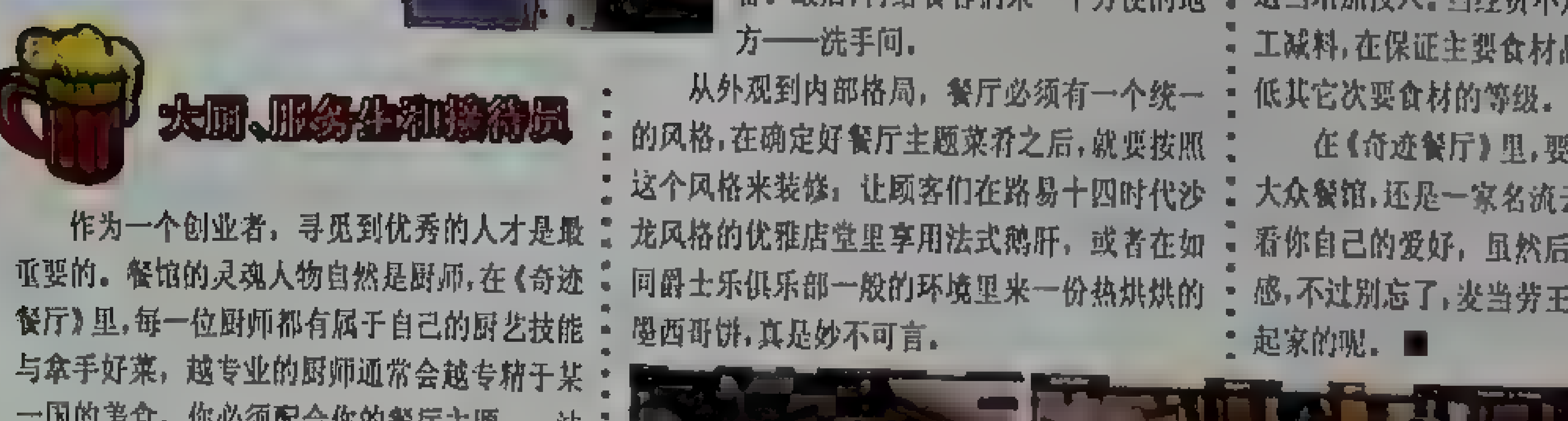
奇迹餐厅

对于大大小小的餐馆来说，这是一场可怕的危机！餐饮业的巨无霸垄断企业“美食百汇”集团正在全球范围内进行大规模的吞并活动，在巨大的威压下，所有不肯屈服于“美食百汇”旗下的餐厅，都面临着关门大吉的危机。而此时，刚从厨艺学校毕业的亚曼德，正自信满满，打算到叔叔开的老字号餐厅里一展身手，没想到，无法维持营业的叔叔已经将餐厅歇业。幸运的是，老人家并没有完全放弃希望，他决定把餐厅交给亚曼德打理，于是乎，这个初入江湖，无所畏惧的毛头小伙子亚曼德，就要向“美食百汇”的餐饮帝国正式开战了！



享用的不仅仅是美食

根据最新调查表明，超过50%的顾客进入某家餐厅，不是因为了解其菜肴的美味，而是被漂亮的店堂装潢所吸引。看来，在装修餐厅的工作上亲历亲为下一番功夫是十分必要的。和“模拟人生”系列类似，《奇迹餐厅》提供了从餐厅外部的路标、露台、凉蓬、花园，到内部的地毯、油画、雕像、石柱、观赏植物……总共有200多种风格迥异的设施、家具、装饰品，以及80余套不同价格与特色的餐桌椅组，供你DIY自己漂亮的餐厅。此外，你还必须准备一个功能完整的厨房，购入微波炉、烤箱、食物处理机、水槽等厨具设备。最后，再给食客们来一个方便的地方——洗手间。

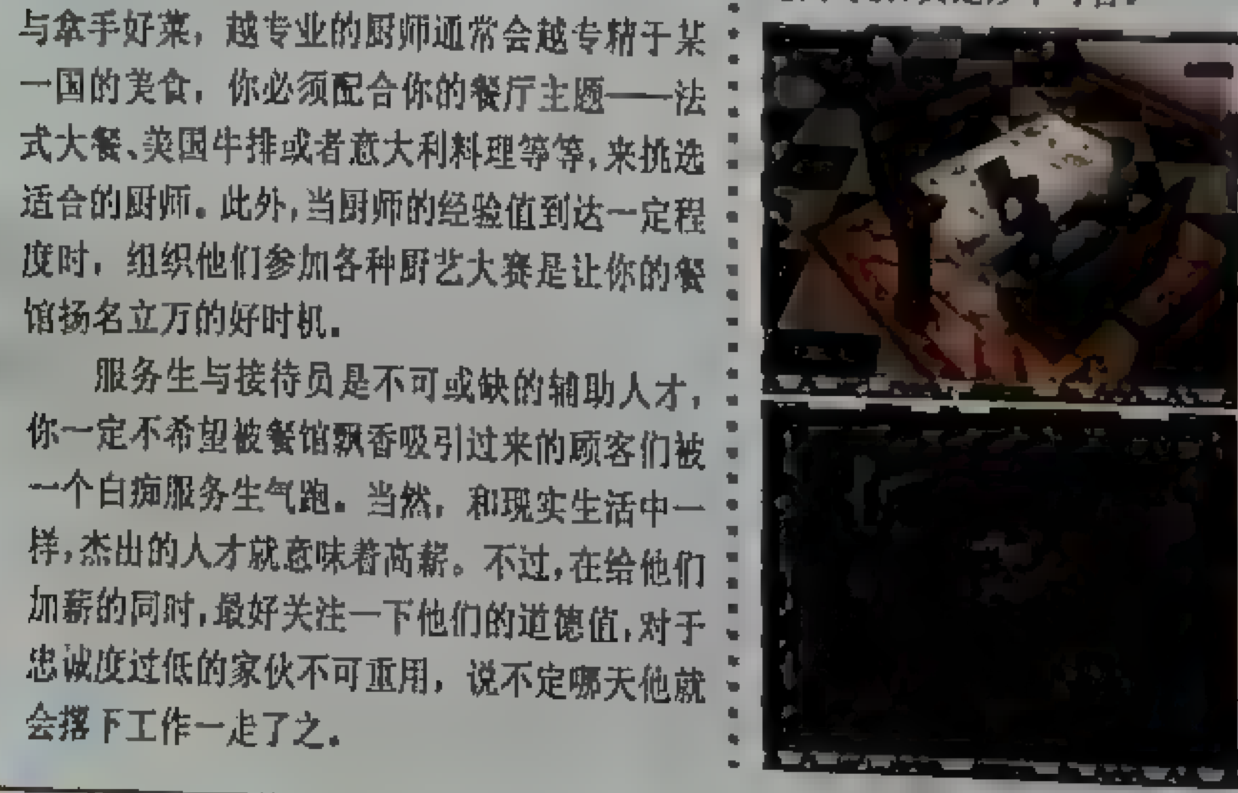


从外观到内部格局，餐厅必须有一个统一的风格，在确定好餐厅主题菜肴之后，就要按照这个风格来装修，让顾客们在路易十四时代沙龙风格的优雅店堂里享用法式鹅肝，或者在如同爵士乐俱乐部一般的环境里来一份热烘烘的墨西哥饼，真是妙不可言。

大厨、服务生和接待员

作为一个创业者，寻觅到优秀的人才是最重要的。餐馆的灵魂人物自然是厨师，在《奇迹餐厅》里，每一位厨师都有属于自己的厨艺技能与拿手好菜，越专业的厨师通常会越专精于某一国的美食，你必须配合你的餐厅主题——法式大餐、美国牛排或者意大利料理等等，来挑选适合的厨师。此外，当厨师的经验值到达一定程度时，组织他们参加各种厨艺大赛是让你的餐馆扬名立万的好时机。

服务生与接待员是不可或缺的辅助人才，你一定不希望被餐馆飘香吸引过来的顾客们被一个白痴服务生气跑。当然，和现实生活中一样，杰出的人才就意味着高薪。不过，在给他们加薪的同时，最好关注一下他们的道德值，对于忠诚度过低的家伙不可重用，说不定哪天他就会撂下工作一走了之。







全方位宣传你的餐厅

所谓“酒香不怕巷子深”，那已经是老黄历啦，如今的时代，不讲广告包装是不成的。你可以通过各种媒体：报纸、电视和广播等等来宣扬自己餐厅的美味。因为广告经费的投入是一个相当可观的数字，所以记得不要让它超出你成本预算的范围。而参加世界各地举办的各项厨艺大赛是一种更有效的宣传手段，不过，前提是你拥有足够优秀的厨师，当他们在大赛中获奖以后，不仅自身能力会大幅度提高，而且你的餐馆更能跻身国际知名餐饮企业之列。



精打细算的财务收支

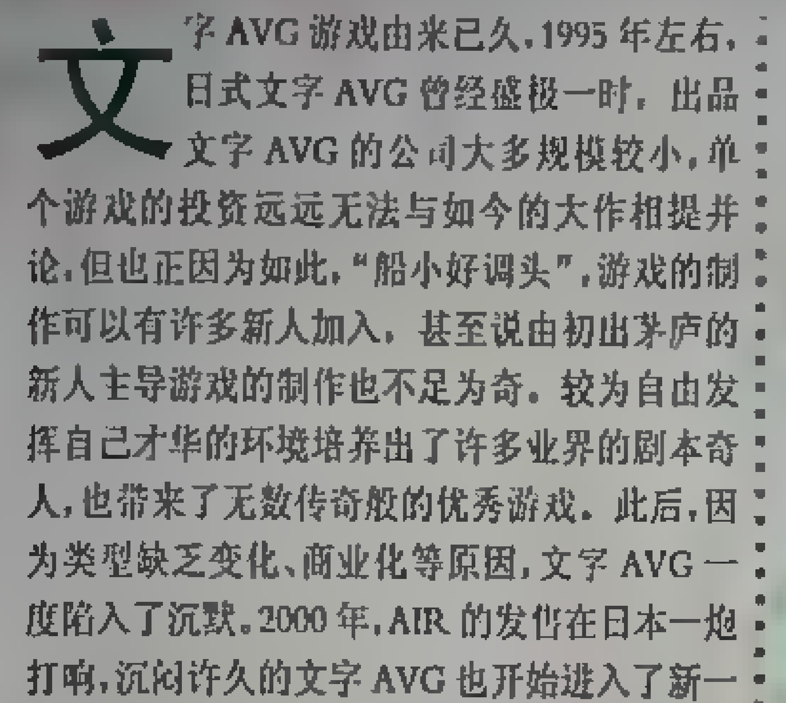
相对于五花八门的菜肴，干巴巴的财务报表真是枯燥无味，虽然在厨艺学校没有学过会计课程，不过现在你作为一个餐厅老板可一定要精打细算。在初期，为了节省购买食材的成本，菜单上供应的菜肴数量应该有所限制，如此一来可以减少所需购买的食材种类，同时节省成本花费。一段时间后，顾客会对一成不变的菜色感到厌倦，这时候就要根据目前的财务状况，适当增加投入。当经费不足的时候，就要来点偷工减料，在保证主要食材品质的情况下，略微降低其它次要食材的等级。

在《奇迹餐厅》里，要经营一家薄利多销的大众餐馆，还是一家名流云集的高档餐厅，完全看你自己的爱好，虽然后者看起来比较有成就感，不过别忘了，麦当劳王朝就是靠卖廉价汉堡起家的呢。■

B ■名称 秋之回忆II ■类型 文字冒险[AV] ■制作 KID ■代理 新天地 ■上市 2003.6 ■版本 中文版

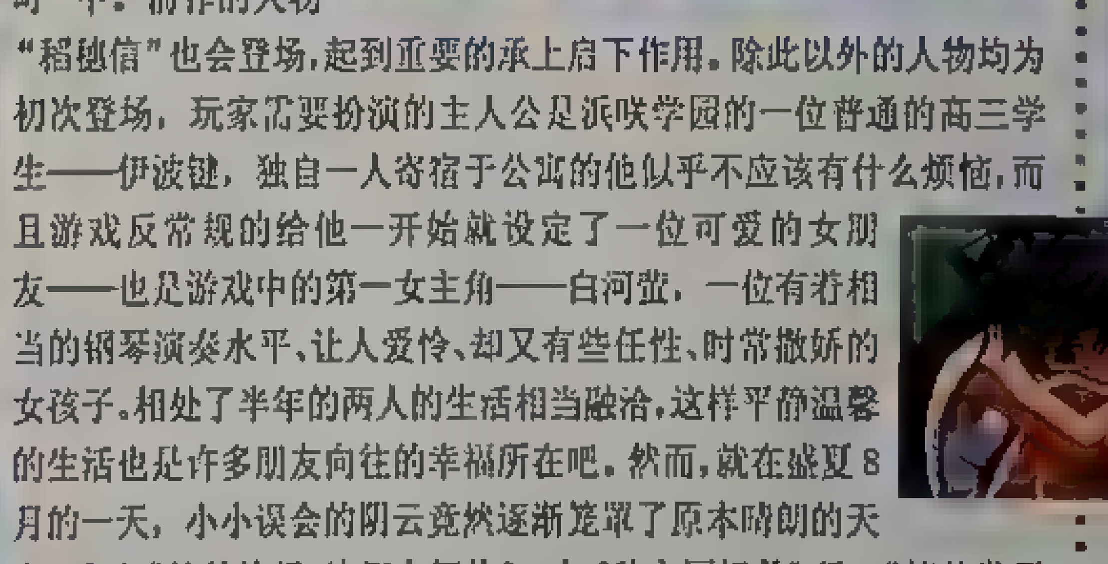


秋之回忆 II



文字AVG游戏由来已久，1995年左右，日式文字AVG曾经盛极一时，出品文字AVG的公司大多规模较小，单个游戏的投资远远无法与如今的大作相提并论，但也正因为如此，“船小好调头”，游戏的制作可以有许多新人加入，甚至说由初出茅庐的新人主导游戏的制作也不足为奇。较为自由发挥自己才华的环境培养出了许多业界的剧本奇人，也带来了无数传奇般的优秀游戏。此后，因为类型缺乏变化、商业化等原因，文字AVG一度陷入了沉默。2000年，AIR的发售在日本一炮打响，沉闷许久的文字AVG也开始进入了新一轮开发热潮中，KID株式会社的《秋之回忆II》便诞生于这个文字AVG的复兴时代。

我和我的女友



《秋之回忆II》作为同名游戏的正统续作，最早于2001年9月27日同时于当时的两大家用主机——DC和PS上登场，它娓娓道来的是一个触人心灵的伤感故事，故事的背景设定延续前作中的世界观，发生在与前作“澄空町”相邻的“樱峰町”中。前作的人物“稻穗信”也会登场，起到重要的承上启下作用。除此以外的人物均为初次登场，玩家需要扮演的主人公是浜咲学园的一位普通的高三学生——伊波健，独自一人寄宿于公寓的他似乎不应该有什么烦恼，而且游戏反常规的给他一开始就设定了一位可爱的女朋友——也是游戏中的第一女主角——白河萤，一位有着相当的钢琴演奏水平、让人爱怜、却又有些任性、时常撒娇的女孩子。相处了半年的两人的生活相当融洽，这样平静温馨的生活也是许多朋友向往的幸福所在吧。然而，就在盛夏8月的一天，小小误会的阴云竟然逐渐笼罩了原本晴朗的天空，面对感情的抉择，该何去何从？ 在《秋之回忆II》里，感情的发展不再是如“心跳回忆”等那样的循序渐进，无论走哪个角色的剧本，都会造成一段令人无法割舍的三角关系，一种背叛感贯穿游戏始终。



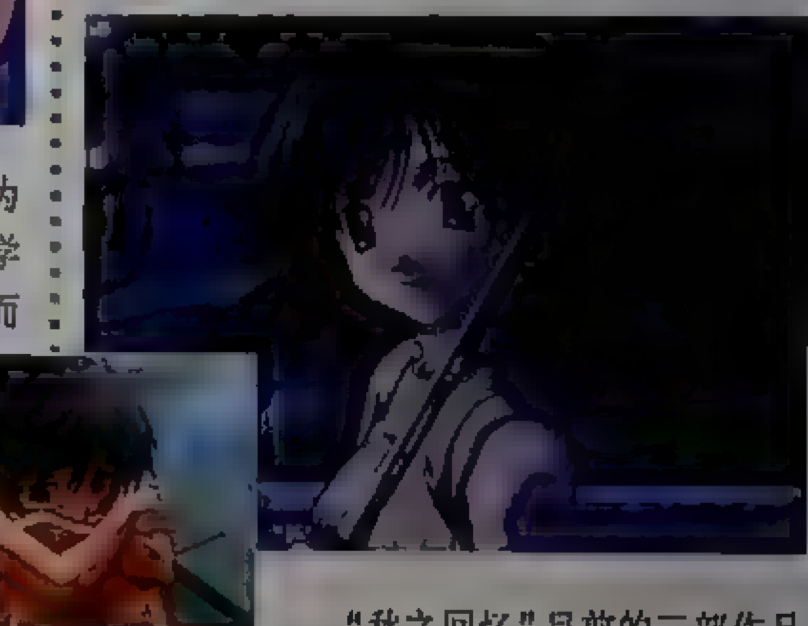
我和我的朋友

除了伊波健和白河萤外，两人的朋友们也会在《秋之回忆II》演出各自的生活和爱情。作为萤的姐姐，白河静流是一位温柔而又优秀大学生，平时一直关心着妹妹的她也想尽快化解萤与健两人的矛盾；健的同班同学寿寿奈鹰乃，高傲矜持的她一直无法与男生友好相处，而偶然的机会，也使得她迈出了感情的第一步；相摩希，前作澄空学园的高二学生，做事有些笨手笨脚（准确的说是运气不好）的她是与健一同打工的伙伴，天真活泼、讨人喜欢的她身后却有说不出的困扰；同是澄空学园的高三学生的飞世巴，是个乐观向上的女孩子，曾经是萤的国中时代同学的她面临着理想和感情的双重烦恼；而散发着神秘气息的南燕——健暑期补习班的临时讲师——居然与健住在同一所公寓里，是健的“邻居”，其独特的气质也在感

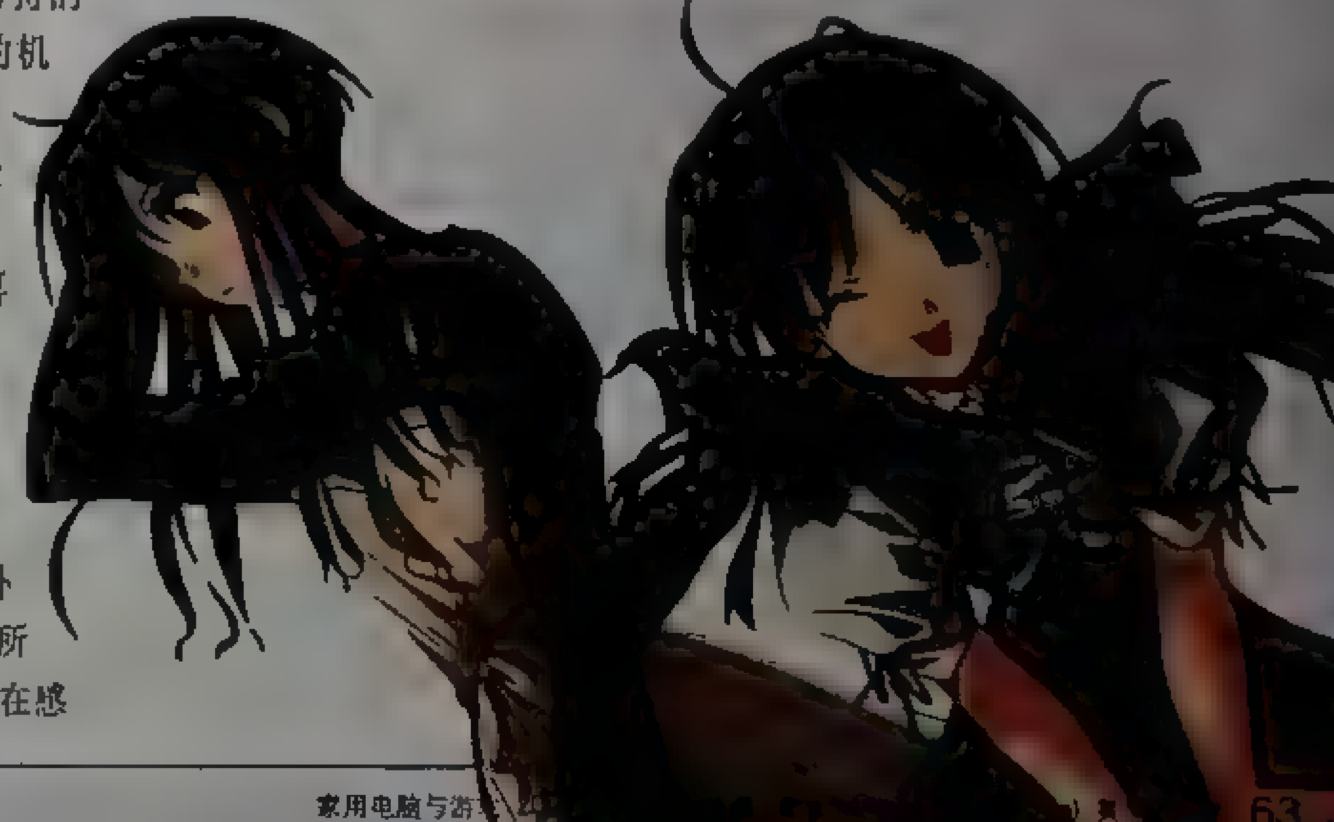
而是拥有各自的个性、对剧情有着相当广泛的影响的，偶然的相遇，简短的谈话，就能让人真切的感受到对方也是有意识、有感情的人。



伤感的那些回忆



“秋之回忆”目前的三部作品（包括PS2上最新发售的“想い出にかわる君~Memories Off~”）都是以一种悲凉的感情贯穿于整部作品之中：一代讲述是少年时代初恋情人的去世；二代的故事则是误会而导致的分离；而“想い出にかわる君~Memories Off~”里，主角的女友不辞而别。可以说，全系列的共通点就是那份深埋于心中的伤感——就象游戏的名字所表达的那样。希望所有习惯了夏日阳光下美丽爱情故事的恋爱类游戏玩家们，能够从《秋之回忆II》里读到更多爱情的真意。■



国内上市星运表

游戏压轴奖



■名称 模拟人生 超级明星
■出品 Maxis
■类型 ST
■语种 中文
■容量 1CD
■发售 2003 年二季度
■价格 待定

[illegible]

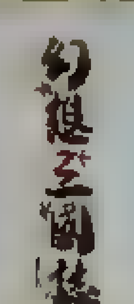
血仍未冷奖



■名称 柯林麦克雷拉力赛Ⅲ
■出品 Codemasters
■类型 SP
■语种 中文
■容量 3CD
■发售 2003/08
■价格 待定

[illegible]

乱世柔情奖



■名称 幻想三国志
■出品 宇峻科技
■类型 RP
■语种 中文
■容量 待定
■发售 2003/06/18
■价格 ￥69

[illegible]

天马行空奖



■名称 鹰棘空战
■出品 Ubi Soft
■类型 SI
■语种 英文
■容量 1CD
■发售 2003/08/03
■价格 ￥49

[illegible]

育碧软件

Tel 021-58788969 E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
魔兽争霸 III 混乱之治	Blizzard	RT	中文	1	2003/06/11	28
指环王 护戒使者	Universal	AC	中文	2	2003/06/18	68
半条命世纪珍藏版	Sierra	AC	中/英	5	2003/06/18	78
地球时代 征服的艺术	Sierra	RT	中文	待定	待定	待定
皇帝 龙之崛起	BreakAway	ST	中文	待定	待定	待定
魔兽争霸 III 冰封王座	Blizzard	RT	中/英	待定	2003/07/01	48

光谱博硕

Tel 010-62969069 E-Mail service@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
天下霸图	七海资讯	ST	中文	4	2003/04/10	69
古文明时代	Strategy First	ST	中文	1	2003/06	待定
发明工坊	工画堂	ST	中文	1	2003/06	待定
文化 II	JoWood	ST	中文	待定	2003/06	待定
三国立志传 II	光谱资讯	ST	中文	待定	2003/07	待定
奇迹餐厅	JoWood	ST	中文	待定	2003/07	待定
创业王	光谱资讯	ST	中文	待定	2003/08	待定

寰宇之星

Tel 010-82650151-105 E-Mail kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
正宗麻将Ⅱ	大宇资讯	ST	中文	1	2003/05/15	39
梦幻水族馆Ⅱ梦幻海洋岛	全景软件	ST	中文	2	2003/06/18	39
幻想三国志	宇峻科技	RP	中文	待定	2003/06/18	69
幻想三国志豪华版	宇峻科技	RP	中文	待定	2003/06/18	129
三国霸业Ⅱ	设想资讯	RT	中文	待定	2003/06/19	59
征天风舞传 三国志异	弘煜科技	RP	中文	待定	2003/06/30	59
征天风舞传豪华版	弘煜科技	RP	中文	待定	2003/06/30	[illegible]
圣女之歌Ⅱ撒雷母天使	北京风雷	RP	中文	待定	2003/06/30	[illegible]
圣女之歌超值合辑	北京风雷	RP	中文	待定	2003/06/30	105
圣女之歌超值合辑豪华版	北京风雷	RP	中文	待定	2003/06/30	139
仙剑奇侠传Ⅱ	上海软星	RP	中文	待定	2003/08/02	69
仙剑奇侠传Ⅱ豪华版	上海软星	RP	中文	待定	2003/08/02	129
仙剑奇侠传Ⅱ超豪华版	上海软星	RP	中文	待定	2003/08/02	[illegible]

交大铭泰

Tel 010-62501955-621 Email gamesupport@sunv.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
征服美洲	CDV	RT	中文	1	2003/07	[illegible]
黑客帝国 II 重装上阵	Infogrames	AC	中文	4	2003/07	79
风云争霸	酷奇思	RP	中文	待定	2003/07	待定
重返狼穴 III 越南视线	Infogrames	AC	中文	1	2003/08	49
毁灭 终结者	ARUSH	AC	中文	1	2003/08	49
柯林麦克雷拉力赛 III	Codemasters	SP	中文	3	2003/08	待定
古堡丽影	Majesco	AC	中文	2	2003/08	待定
过山车大亨 2003	Infogrames	ST	中文	2	2003/09	49

怡彩科技

Tel. 010-82650010 E-Mail cate@echoicetech.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
离子风暴	WANADOO	AC	英文	2	2003/07	待定
秘密潜入 II 隐秘行动	Codemasters	RT	英文	2	2003/09	待定

天人互动

Tel 010-84985920 E-Mail CSR@biggamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
魔剑	En-Tranz	MMO	中文	1	2003/06	公开测试
秘密潜入 II 隐秘行动	Codemasters	AC	中文	2	2003/07	[illegible]

国内上市星运表

美国艺电

Tel 010-64100888 E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
哈利·波特与密室	EA	RP	中文	1	2003/01/17	60
模拟城市新世界	Maxis	ST	中文	2	2003/02/28	68
极品飞车.闪电追踪 II	EA	SP	英文	1	2003/02/27	60
战地 1942	DICE	AC	英文	2	2003/04/26	68
NBA Live2003	EA Sports	SP	英文	1	2003/04/30	60
FIFA2003	EA Sports	SP	英文	2	2003/07	68
F1 2002	EA Sports	SP	英文	1	2003/07	60
夜火	Gearbox	AC	英文	2	2003 三季度	待定
模拟人生 人生无限	Maxis	ST	中文	2	2003 三季度	待定
荣誉勋章 奇袭先锋	2015	AC	中文	1	2003 三季度	待定
公元 1503	SunFlowers	ST	中文	2	2003 三季度	待定
战地 1942 罗马之路	DICE	AC	英文	1	2003 三季度	待定
印第安那·琼斯与皇陵	LucasArts	AC	英文	2	2003 三季度	待定
模拟人生 超级明星	Maxis	ST	中文	2	2003 三季度	待定
F1 职业挑战赛	EA Sports	SP	英文	1	2003 三季度	待定

新天地

Tel 010-62862042 E-Mail support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
青蛇	Cpsoft	RP	中文	3	2003/05	49
英雄本色 功夫 2003	Take2	AC	英文	2	2003/05	49
秋之回忆 II	KID	AD	中文	3	2003/07	69
圣书外典——亚雷克篇	Stack	AD	中文	2	2003/07	49
圣书外典——白银篇	Stack	AD	中文	3	2003/07	69
海滨嘉年华	[illegible]	ST	中文	1	2003/07	49
罗马执政官	EIDOS	RT	中文	1	2003/07	49
古墓丽影 VI 黑暗天使	[illegible]	AC	英文	待定	2003/07	待定
见习天使	KID	AD	中文	3	2003/08	69

育碧软件

Tel 021-58788969 E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	[illegible]	价格[元]
魔域帝国 雪狼传说	Ubi Soft	RT	英文	1	2003/06/03	39
潘多拉魔盒	Microsoft	ST	英文	1	2003/06/03	49
星际游骑兵	Microsoft	SI	英文	1	2003/06/03	49
彩虹六号 盾牌行动	Ubi Soft	AC	英文	2	2003/07/03	69
雷曼 III	Ubi Soft	AC	英文	3	2003/07/03	49
创世纪战 III 第二篇章	Softmax	ST	中文	4	2003/07/20	69
捍卫雄鹰 IL2 战机 遗忘的战争	Ubi Soft	SI	中文	2	2003/07/03	49
鹰牌空战	Ubi Soft	SI	英文	1	2003/08/03	49
英雄本色	Ubi Soft	AC	英文	1	2003/09/03	49
彩虹六号 雅典娜之剑	Ubi Soft	AC	中文	待定	2003/10/03	待定
代号 XIII	Ubi Soft	AC	英文	待定	2003/11/03	待定
战神 IV	Ubi Soft	ST	中文	待定	2003/11/03	49
鱼叉 IV	Ubi Soft	ST	英文	1	2003/12/03	49
波斯王子·时之砂	Ubi Soft	AC	英文	待定	2003/12/03	待定

空间互动

Tel 010-82782915 E-Mail wangyin@16316.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
潜龙谍影	KONAMI	AC	英文	1DVD	2003/07	待定
幻想水浒传 II	KONAMI	RP	中文	2	待定	待定

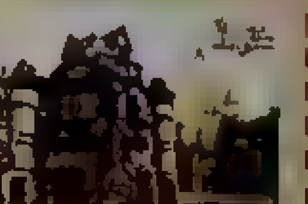
注《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考，如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为，我们会进行追踪报道。

出生入死奖

■名称 荣誉勋章 奇袭先锋
■出品 2015
■类型 AC
■语种 中文
■容量 1CD
■发售 2003 年三季度
■价格 待定

《奇袭先锋》的故事背景发生在二战欧洲战场的最后一年，玩家将作为杰克·巴恩斯——第 501 伞降步兵团的普通士兵参加二战最后的几个著名历史战役，从协助霸王行动开始到在诺曼底后方切断敌人撤退路线，直至阻止德国人最后的反扑并坚持到最后攻克柏林。而玩家的主要任务仍是与《荣誉勋章：联合袭击》一样，那就是潜入到德军后方执行各种艰巨的任务并进行各种破坏，最后为自己赢得各种奖章。在这部全新的资料片中，美国艺电尽力保持了游戏原作中的众多优点。首先在游戏的真实性方面，仍然聘用了 Dale Dye 上校作为游戏的战争设计指导。作为曾经参与过《拯救大兵瑞恩》、《兄弟连》以及《荣誉勋章：联合袭击》等电影及游戏制作的好莱坞里知名的军事顾问，Dale Dye 详细查阅并搜集了许多历史资料，以确保在游戏中的每点每滴都是真实可信的。

唯美童话奖



■名称 圣女之歌Ⅱ撒雷母天使
[illegible]
■类型 RP
■语种 中文
■容量 待定
■发售 2003/06/30
■价格 ￥69

撒雷母，水手的故乡。撒雷母的居民是一支勇敢的民族，他们善战的名声远布，在海上，只要听到来者是住在内海的撒雷母人，所有人都会闻风丧胆。撒雷母人的天敌是大陆拥有沙鸟达康。在遥远的过去，曾有贤者打造出一把具有神力的海潮之剑，驱逐了沙鸟达康。但时光飞逝，现在已经没有人能操控海潮之剑，沙鸟达康卷土重来。撒雷母的领袖们将收集献祭的牺牲当祭品，然而却无法消灾免难。撒雷母人相信，世界还在"七木日"的循环当中，苦难会是永无止尽的，但神将降临一位圣女，以她的歌声以及生命，消弭众人心中的恐惧。《圣女之歌》是少数几款直接移植 PS2 的中文版创游戏，但是很遗憾，原打算作成六部曲巨制的"圣女之歌"终于被迫屈服于市场现实的压力，在第二部《圣女之歌Ⅱ撒雷母天使》就为这个华丽的童话故事划上句号。

绝对另类奖



■名称 三国立志传Ⅱ
■出品 光谱资讯
■类型 ST
■语种 中文
■容量 待定
■发售 2003/07
■价格 待定

《三国立志传Ⅱ》绝对是战棋中的另类分子，它的个性第一来自于疯狂的搞笑，从卡通的造型到无厘头的台词，都和"富甲天下"系列很像（我甚至怀疑如今风靡网络的爆笑三国 FLASH 就是受"富甲天下"的启发）。第二来自于自由选择战场的作战方式，这和其他线性发展情节的战棋游戏是不一样的。除了采用传统战棋战斗方式进行战斗以外，玩家还必须在游戏中招募人才、训练人才、经营城池来增强自己的实力，在适当的时机派遣将领攻城掠地来扩展自己的势力，一步一步地完成三国霸业。

再续经典奖



■名称 创世纪战Ⅲ第二篇章
■出品 Softmax
■类型 ST
■语种 中文
■容量 4CD
■发售 2003/07/20
■价格 ￥69

谁说单机游戏没市场？尽管如今国内的网络 GAME 的确是如日中天，很多朋友都开始说诸如"单机游戏已死"之类的话，不过在这一部分人中，相信有很多是直接接触网络游戏的玩家，换句话说，他们或许根本不清楚一款经典的单机游戏能为自己带来多大的乐趣，但是很多可以理解，这并非是说单机就比网络好，我的观点是，只要游戏本身出色，不管是单机还是网络，都值得大家体验。就像这款久违的"韩风经典"正传——《创世纪战Ⅲ第二篇章》一样，不仅是一款相当优秀的战棋游戏，还刚好赶在暑期这一热档推出，强烈推荐。

星球大战银河系：分裂的帝国
(Star Wars Galaxies, An Empire Divided)

人多势众指数：★★★★
游戏类型 网上角色扮演
类似游戏 《网络创世纪》
(Ultima Online)
制作公司 Sony Online Entertainment
发行公司 Sony Online Entertainment
上市日期 7月01日

星球大战入侵网络游戏领域，光靠 Fans 就能把服务器挤爆。据说国内已有厂商打算代理。

职业冲浪高手
(Kelly Slater's Pro Surfer)

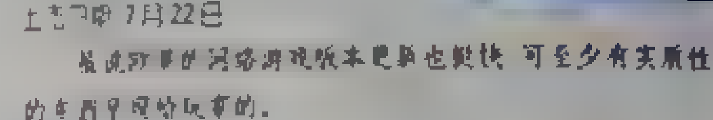


冲浪指数：★★★☆
游戏类型 运动
类似游戏 《冲浪冠军》
(Championship Surfer)
制作公司 Beenox
发行公司 Aspyr
上市日期 7月08日

具备真实运动条件的玩家毕竟在少数，所以会出现这样"指"上谈兵的产品。

混乱在线·影之大陆
(Anarchy Online: Shadowlands)

混乱依旧指数：★★★☆
游戏类型 在线角色扮演
类似游戏 《网络创世纪》
(Ultima Online)
制作公司 Funcom
发行公司 Funcom
上市日期 7月22日



最近所有的网络游戏版本更新也挺快 可至少有实质性的东西早得玩家的。

模拟赛马之冲刺
(Final Stretch: Horse Racing Sim)



勇往直前指数：★★★☆
游戏类型 竞速
类似游戏 《赛马经理》
(Horse Racing Manager)
制作公司 Global Star Softwaret
发行公司 Global Star Software
上市日期 7月02日

印象中真正的 PC 赛马游戏还真没见过，养马还是没有骑马来得刺激。

死亡竞技场
(Naxagon: Deathmatch)



凶残成性指数：★★★☆
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《机器人大战 毁灭竞技场》
(Robot Wars Arenas Of Destruction)
制作公司 Strategy First
发行公司 Strategy First
上市日期 7月08日

把死亡竞赛的主角换成了人类罪犯，人类残忍，堕落的劣根性暴露无遗。

大逃亡
(The Great Escape)



悄无声息指数：★★★★
游戏类型 第三人称动作
类似游戏 《越狱风云》
(Prisoner of War)
制作公司 Pivotal Games
发行公司 Gotham Games
上市日期 7月22日

似曾相识的二战越狱题材，但是偏向于动作性会更吸引玩家。

美国三角洲特种部队
(Delta Ops: Army Special Forces)



真相大白指数：★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《三角洲特种部队 II 大地勇士》(Delta Force Land Warrior)
制作公司 ACTIVISION VALUE
发行公司 ACTIVISION VALLE
上市日期 7月04日

感谢伊拉克战争，美国终于承认了三角洲特种部队的存在

奇迹时代：影子魔法
(Age of Wonders: Shadow Magic)



底气不足指数：★★★
游戏类型 回合策略
类似游戏 《魔法门英雄无敌 IV》
(Heroes of Might and Magic IV)
制作公司 Triumph Studios
发行公司 Gathering
上市日期 7月14日

用资料片的命名法代替原来的序号，只能表明不是一个成熟的续作。

微软模拟飞行 2004：航空世纪
(Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight)

无以争锋指数：★★★★☆
游戏类型 模拟飞行
类似游戏 《微软模拟飞行 2002》
(Microsoft Flight Simulator 2002 Pro)
制作公司 Microsoft
发行公司 Microsoft
上市日期 7月24日

微软模拟飞行早以垄断了民用机模拟游戏的市场，以其专业水准，绝对能被恐怖分子当作训练教材。

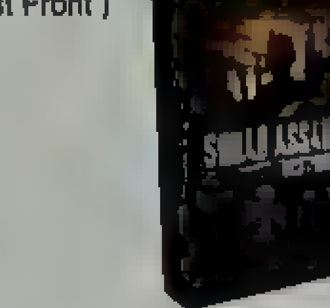
深海惊魂 II 新发现
(Aquanox 2: Revelation)



惊魂未定指数：★★★☆
游戏类型 动作
类似游戏 《深海惊魂》(Aquanox)
制作公司 Massive Development
发行公司 JoWooD Productions
上市日期 7月31日

这款新片描写的就是海底世界，不过这个游戏中充斥的是战争和惊恐。

二战突击队之西线
(Squad Assault: West Front)



画虎不成指数：★★☆
游戏类型 策略
类似游戏 《突袭 II》
(Sudden Strike II)
制作公司 Freedom Games
发行公司 Matrix Games
上市日期 7月07日

将欧美传统战略游戏改头换面成 3D，画虎不成反类犬。

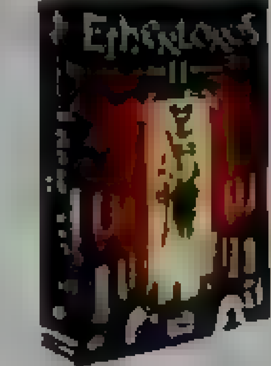
[illegible]
(Stronghold Warchest)



疯狂敛财指数：★★★
游戏类型 即时策略
类似游戏 《要塞》
(Stronghold)
制作公司 FireFly Studios
发行公司 Gathering
上市日期 7月14日

出完了豪华版又来个典藏版，虽说更换了一些新的地图 可怎么看都像是骗钱的。

以太神魔录 II 次纪元
(Etherlords II Second Age)



剑走偏锋指数：★★★
游戏类型 回合策略
类似游戏 《以太神魔录》
(Etherlords)
制作公司 Nival Interactive
发行公司 Strategy First
上市日期 7月31日

万智牌游戏在 PC 平台上的一种延伸，3D 化的精美画面增强了原先纯平面的游戏性。

神秘世界
(Rhem)



了无新意指数：★★★
游戏类型 冒险
类似游戏 《神秘岛》(MYST)
制作公司 Nava[illegible]
发行公司 Navarre
上市日期 7月07日

不仅游戏背景类似《神秘岛》，连画面和游戏方式也极其类似，完全就是克隆产品。

龙穴 II 时空虫洞
(Dragons Lair 2 Time Warp)



混乱不堪指数：★★★
游戏类型 动作冒险
类似游戏 《龙穴 3D》(Dragon Lair 3D Return to the Lair)
制作公司 Digital Leisure
发行公司 Digital Leisure
上市日期 7月15日

这个游戏系列是最混乱的，时间跨度也很长，但是这类卡通冒险游戏始终很受玩家推崇。

周末保龄球大赛
(Friday Night Bowling)



轻松休闲指数：★★★
游戏类型 休闲
类似游戏 《3D 保龄球》
(3-D Bowling)
制作公司 Global Star Software
发行公司 Global Star Software
上市日期 7月31日

在电脑屏幕上玩保龄球，似乎大部分过程都是电脑在帮着做，感觉好像是在陪电脑玩。

[以上资料由 hapi!! 提供]

中国游戏风云榜

经典榜

名次	升降	游戏名称	出品/国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half-Life Counter Strike]	Sierra/奥美电子
2	↑	仙剑奇侠传	大宇/双语
3	↑	魔兽争霸 Ⅲ 混乱之治[Warcraft 3:Reign of Destruction]	Blizzard/奥美电子
4	↑	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/网星艾尼克斯
5	↑	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/盛大网络
6	↓	仙剑奇侠传 Ⅱ	大宇/寰宇之星
7	↓	暗黑破坏神 Ⅱ 毁灭之王[Diablo 2:Lord Of Destruction]	Blizzard/奥美电子
8	↑	轩辕剑 Ⅲ 外传：天之痕	大宇/育碧软件
9	↓	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/奥美电子
10	↑	奇迹[MU]	Webzen/第九城市
11	↑	盟军敢死队 Ⅱ 勇往直前[Commandos 2:Men Of Courage]	Eidos/新天地
12	↑	英雄无敌 Ⅳ[Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/第三波
13	↑	轩辕剑 Ⅳ	大宇软星/寰宇之星
14	→	FIFA 足球 2003[FIFA 2003]	EA Sports/美国艺电
15	↓	极品飞车 闪电追踪 Ⅱ[Need For Speed: Hot Pursuit 2]	EA/美国艺电
16	↑	博德之门 Ⅱ 安姆的阴影[Baldur's Gate 2:Shadows of Amn]	Interplay/第三波
17	↑	疯狂坦克 Ⅱ	GV/盛大网络
18	↓	仙境传说	Gravity/智冠
19	↑	石器时代[Stone Age]	JSS/北京华义
20	↑	三国赵云传	珠海第三波/第三波
21	↓	无冬之夜[Neverwinter Nights]	BioWare/天人互动
22	↑	文明 Ⅲ[Civilization 3]	Firaxis/天人互动
23	↑	生化危机 Ⅲ 复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/育碧软件
24	↓	三国群英传 Ⅳ	奥汀科技/寰宇之星
25	↓	[illegible]	西山居/金山软件
26	↑	战地 1942	EA/美国艺电
27	↑	英雄本色[Max Payne]	Remedy Entertainment/新天地
28	↑	大航海时代 Ⅳ	光荣/第三波
29	↓	新绝代双骄 Ⅲ	宇峻科技/寰宇之星
30	↑	百战天虫 Online	Wizgate/北极冰

榜评

本月最值得关注的变化是网络游戏的排名全面上升，其中，《魔力宝贝》甚至前进到第四的高位，看来网络游戏进入前三强已经指日可待。不过，相比起韩国产品来，我更希望看到《魔兽世界》或者一款国产网络游戏来享有这个荣誉。

有不少读者在选票上写上了《魔幻鬼武者》，不过经上海育碧核实，到6月15日止，该游戏尚未正式在国内发售，但目前市面上出现了伪正版，请大家注意识别。

此外，随着仙三的临近，二代的评价进一步下跌，而一代的排名上升，因为从种种迹象表明，三代是一部真正继承一代精神的大作。

在期待榜上，两款反复跳票的大作《反恐精英：零度危机》和《古墓丽影 VI 黑暗天使》再度现身，希望它们不要辜负大家的等待。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者

吉林 杜宇　重庆 文子练　广东 陈昭
上海 冯琳林　湖北 黄海

发烧榜

名次	升降	游戏名称
1	↑	半条命 反恐精英
2	↓	仙剑奇侠传 Ⅱ
3	→	魔兽争霸 Ⅲ 混乱之治
4	→	魔力宝贝
5	↑	仙境传说
6	↓	传奇
7	↑	奇迹
8	↓	疯狂坦克
9	↑	FIFA2003
10	↑	天骄 秦殇世界

期待榜

升降	游戏名称
→	仙剑奇侠传 Ⅲ
→	盟军敢死队 Ⅲ
↑	魔兽世界
↑	樱花大战 Ⅲ
↑	反恐精英.零度危机
↓	传奇 Ⅱ
↑	古墓丽影 VI 黑暗天使
↓	魔兽争霸 Ⅲ 冰封王座
↓	剑侠情缘网络版
↑	DOOM 3

中国游戏公司人气榜

名次	公司
壹	育碧软件
贰	奥美电子
叁	盛大网络
肆	大宇资讯
伍	美国艺电
陆	金山西山居
柒	寰宇之星
捌	天人互动
玖	第三波
拾	新天地
拾壹	网星艾尼克斯
拾贰	北京华义
拾叁	目标软件
拾肆	清华同方
拾伍	新浪
拾陆	网易
拾柒	智冠电子
拾捌	空间互动
拾玖	天晴数码
贰拾	欢乐亿派

▲数据采集日期 2003.5.15~2003.6.15



文/风梦秋.yugo



基礎篇

一、资源

游戏中共有六种资源,其中知识和金属到传统时代才会出现;石油要到工业时代才出现。各种资源永远不会耗尽。另外还有三种限制:城市总数、人口上限和商业上限,其中商业上限就是控制资源增长速度的上限

食物 木头 金属 石油 黄金 知识

下面各种科技、建筑和兵种的费用仅供参考。因为各项费用会受各文明的优势和科学等级的作用影响,随着时代进步甚至连所需的材料都会改变。

二、科技

科技在图书馆研究,一些建筑、大多数兵种和升级技术的前提都是达到相应的时代,并且某一类科技达到足够的级别,不需要其他建筑作为前提

1、时代(Age,金色,Q)(表1)

2、军事(Military,红色,W):运输船速度加快,降低部队的训练和升级费用。大多数军事建筑和兵种都需要军事科技。军事科技每提升一级,人口上限就增加25。(表2)

3、市政(Civic,蓝色,E):扩大边界。市政等级每提升1,城市总数上限也提升1。(表3)

4、商业(Commerce,绿色,R):提高商业上限。商业每提升1级,商队上限就增加1。(表4)

5、科学(Science,黄色,T):所有科技的研究费用-10%,研究速度+10%。扩大所有侦察兵、城市和了望塔的视野。提高找到废墟的奖励。大多数经济方面的升级都需要科学研究作为前提。(表5)升级到信息时代并且四项科技都研究到了Lv7的话,就会出现四项终究科技。(表6)

1 

远古时代(Ancient Age)	无	无	无
传统时代(Classical Age)	2项新研究	250	新的资源:知识和金属。新的建筑:堡垒、马棚、攻城武器工厂、大学、粮仓、锯木厂、矿坑。(注:绝大多数建筑、单位都还需要相应的科技级别,具体的可参见各建筑和单位的说明。)
Medieval Age(中世纪时代)	4项新研究	275、275	新的单位:补给车辆、间谍。
Gunpowder Age(火器时代)	4项新研究	400、600	新的单位:火器单位。
Enlightenment Age(启蒙时代)	4项新研究	650、1300	新的单位:步枪和火炮单位。
Industrial Age(工业时代)	4项新研究	1050、2100	新的资源:石油。新的单位:坦克和飞机。
Modern Age(近现代时代)	4项新研究	3750、1500	近现代部队和建筑,包括防范核武器的能力。
Information Age(信息时代)	4项新研究	6000、2400	间谍部队和建筑。



等级	花费	作用
Lv1-战争艺术	120	新的建筑:兵营、马棚。
Lv2-雇佣兵	110、137	新的建筑:攻城武器工厂、堡垒、空军基地、导弹发射井。
Lv3-正规军	288、300	新的研究:战术(堡垒)、防御工事(堡垒)。
Lv4-招募军队	702、406	新的研究:行动(堡垒)、炮击(堡垒)。
Lv5-Levee en Masse	1365、700	无
Lv6-军国主义	2925、437	新的研究:策略(堡垒)、战略储备(堡垒)。
Lv7-义务兵役	1320、2400	无

3

等级	花费	作用
Lv1-市政府	120	新的研究:收税(神庙)、忠诚(高塔)。
Lv2-帝国	126	新的研究:宗教(神庙)、效忠君主(高塔)。
Lv3-天亡	180	新的研究:赎罪(神庙)。
Lv4-神权	975	新的研究:一神论(神庙)、爱国主义(高塔)。
Lv5-宪法	1750	新的研究:民约论(神庙)。
Lv6-强国	3450	新的研究:存在主义(神庙)、所得税(神庙)、民族主义(高塔)。
Lv7-国际法	6000	无

4

等级	花费	作用
Lv1-物品交换	60、60	新建筑:港口、市场。
Lv2-货币制度	231、66	允许在市场买卖资源。可以耕种新的土地。
Lv3-贸易	168、120	允许商队与同盟及中立国家交易。
Lv4-重利主义	975、195	无
Lv5-财政学	1890、450	无
Lv6-装配线	2925、750	无
Lv7-全球化	1320、1920	无

5

等级	花费	作用
Lv1-文字	96、10	单位可以通过海路运输。新的建筑:神庙。
Lv2-数学	105、105	新的建筑:粮仓、锯木厂。新的研究:建造(锯木厂)、草药学(粮仓)、草料(冶炼厂)。
Lv3-化学	229、192	新的建筑:冶炼厂。新的研究:建筑学(锯木厂)、医学(粮仓)、木匠业(锯木厂)、农业(粮仓)、识字(大学)。
Lv4-自然法则	168、312	新的研究:补给(冶炼厂)、伐木搬运业(锯木厂)、轮作(粮仓)、印刷机(大学)、合金(冶炼厂)。
Lv5-电	840、560	新的研究:工程学(锯木厂)、医药品(粮仓)、科学方法(大学)、冷铸(冶炼厂)。
Lv6-电子学	1620、1080	允许探索整个地图。新的建筑:精炼厂。新的研究:后勤(冶炼厂)、造纸厂(锯木厂)、食品工业(粮仓)、机构研究(大学)、炼钢(冶炼厂)。
Lv7-计算机化	2880、1920	可以看到自己国土上的所有建筑和单位。新的研究:超级计算机(大学)。

6



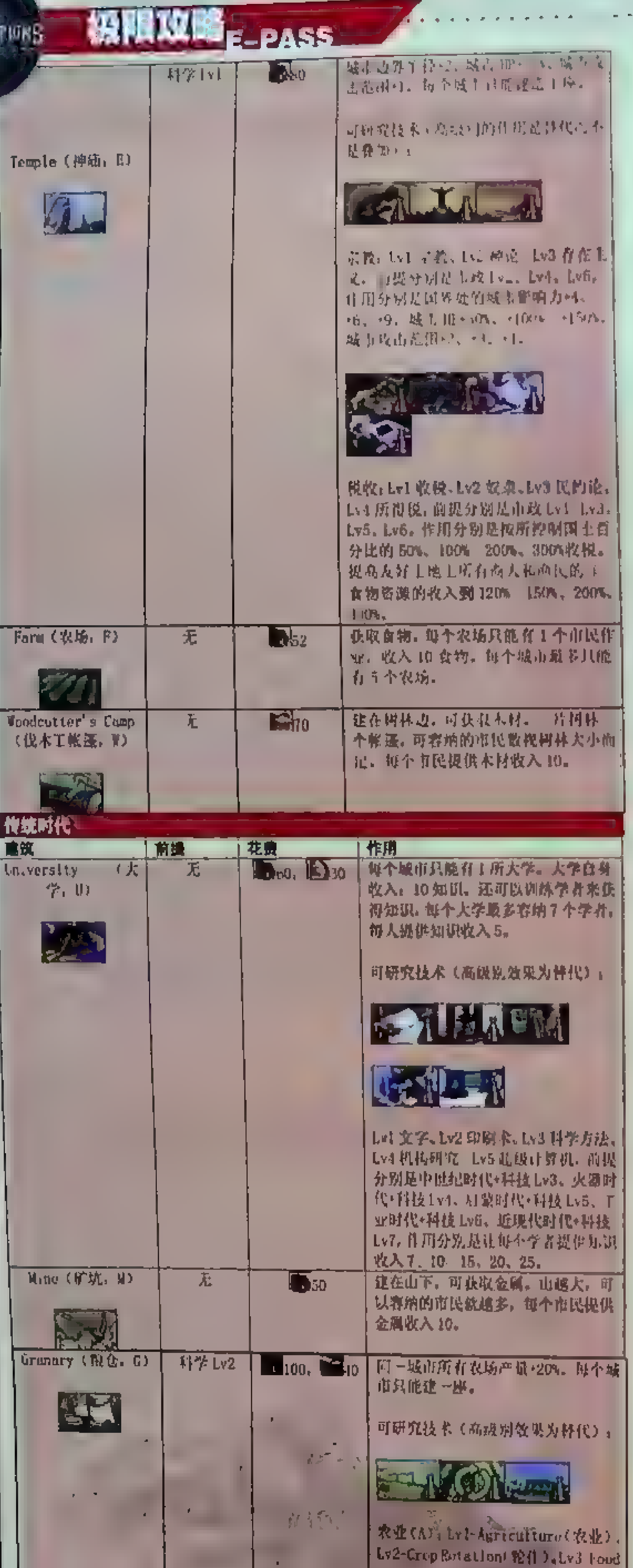
等级	花费	作用
终极军事科技-导弹防御系统	1400、3300	敌人的导弹不会在我方的领土上爆炸。世界末日钟倒转2。
终极市政科技-全球一体	2470、1400	所有时间胜利、城市同化和摧毁敌人首都立刻生效。
终极商业科技-世界繁荣	3300、1400	提高商业上限和人口上限到设定的最高程度。提高资源收入25%。可建造隐形轰炸机和高级战斗机。
终极科学技术-人工智能	3300、1400	单位可立刻建造出来。

三、建筑

1 经济建筑(表7)

远古时代			
建筑	前提	花费	说明
Library(图书馆,L)	无	10	研究科技。每个城市只能有1个。若有多个图书馆,便可以同时研究多项科技,只要在其中一个图书馆指定即可。
City(城市,C)	无	60、60	扩展国界,允许建造经济建筑,训练市民。收入:10食物、10木材。位于城市经济区域(光亮范围)内的建筑的HP会提高。市政等级每提升1,城市总数上限便可增加1。当达到中世纪时代并拥有五种不同建筑时就会自动升级到大城市。当达到工业时代并拥有九种不同[illegible]
Market(市场,N)	商业Lv1	80	可建造商队、商人。收入:10黄金。商[illegible]以买卖普通资源。每个城市[illegible] 商队总数受商业科技级别限制。商队可以在己方的两座城市之间来回,提供[illegible]达到Lv3时还可以跟盟国往来。每两个城市之间只能有一个商队。商队不会被[illegible] 商人可以控制地图上的稀有资源。

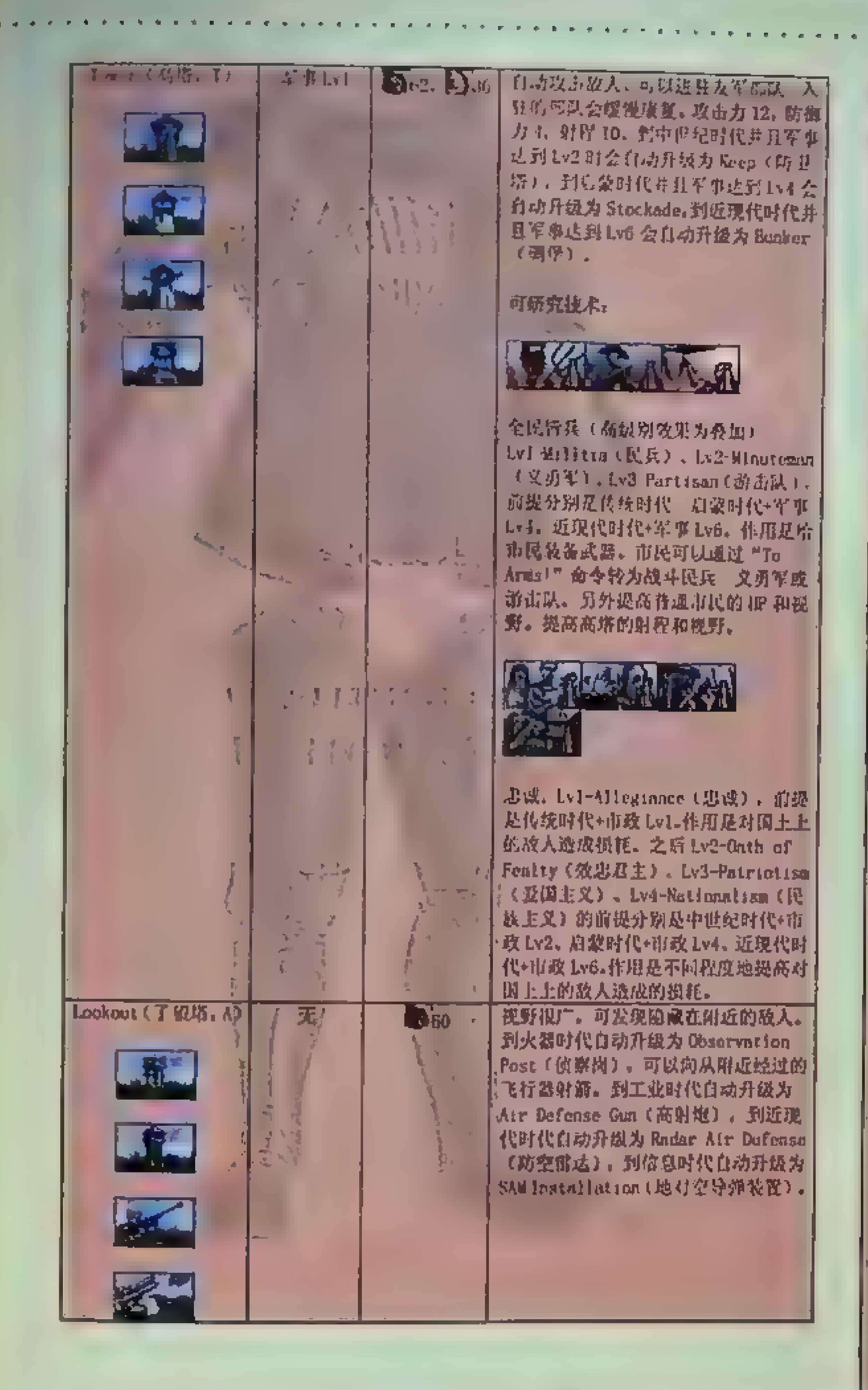




建筑	前提	花费	作用
Temple（神庙，E）	科学Lv1	[illegible]0	城市边界扩展+2、城市HP+[illegible]、城市攻击范围+1。每个城市只能建造1座。 可研究技术（高级别的作用是替代，不是叠加）： 宗教：Lv1 [illegible]、Lv2 神论、Lv3 存在主义。前提分别是市政Lv[illegible]、Lv4、Lv6。作用分别是国界处的城市影响力+4、+6、+9，城市HP+50%、+100%、+150%，城市攻击范围+[illegible]、+1、+1。 税收：Lv1 收税、Lv2 奴隶、Lv3 民約论、Lv4 所得税。前提分别是市政Lv1、Lv3、Lv5、Lv6。作用分别是按所控制国土百分比的50%、100%、200%、300%收税。提高友好土地上所有商人和市民的[illegible]食物资源的收入到120%、150%、200%、[illegible]0%。
Farm（农场，F）	无	52	获取食物。每个农场只能有1个市民作业，收入10食物。每个城市最多只能有5个农场。
Woodcutter's Camp（伐木工帐篷，W）	无	70	建在树林边，可获取木材。[illegible]片树林[illegible]个帐篷，可容纳的市民数视树林大小而定。每个市民提供木材收入10。

传统时代

建筑	前提	花费	作用
University（大学，U）	无	[illegible]0、30	每个城市只能有1所大学。大学自身收入：10知识。还可以训练学者来获得知识，每个大学最多容纳7个学者，每人提供知识收入5。 可研究技术（高级别效果为替代）： Lv1 文字、Lv2 印刷术、Lv3 科学方法、Lv4 机构研究、Lv5 超级计算机。前提分别是中世纪时代+科技Lv3、火器时代+科技Lv4、启蒙时代+科技Lv5、工业时代+科技Lv6、近现代时代+科技Lv7，作用分别是让每个学者提供知识收入7、10、15、20、25。
Mine（矿坑，M）	无	50	建在山下，可获取金属。山越大，可以容纳的市民就越多，每个市民提供金属收入10。
Granary（粮仓，G）	科学Lv2	100、[illegible]0	同一城市所有农场产量+20%。每个城市只能建一座。 可研究技术（高级别效果为替代）： 农业（A）：Lv1-Agriculture（农业）、Lv2-Crop Rotation（轮作）、Lv3 Food Industry（食品工业）。前提分别是科学Lv3、Lv4、Lv6，作用分别是使粮仓的作用提高为+50%、+100%、+200%。商人的食物收入-50%、+100%、+200%。 医学（B）：Lv1-Herbal Lore（草药学）、Lv2-Medicine（医学）、Lv3-Pharmaceuticals（医药品）。前提分别是传统时代+科学Lv2、火器时代+科学Lv3、工业时代+科学Lv5，作用是使步兵和骑兵建造速度加快，视野扩大，驻扎在建筑里的单位康复速度加快。



建筑	前提	花费	作用
Lumber Mill（伐木[illegible]）	科学Lv[illegible]	[illegible]	[illegible] [illegible]（高级别效果为替代）： 木材[illegible]：Lv1 Carpentry（木匠业）、Lv2-Logging Industry（伐木加工业）、Lv3-Papermill（造纸厂）。前提分别是科学Lv3、Lv4、Lv6，作用分别是使伐木[illegible]的作用提高为+[illegible]%、+100%、+[illegible]00%。 建筑（B）：Lv1-Construction（建造）、Lv2-Architecture（建筑学）、Lv3-Engineering（工程学）。前提分别是传统时代+科学Lv2、火器时代+科学Lv3、工业时代+科学Lv5，作用是不同程度地加快建造速度，分别提高建筑的HP10%、20%、30%。
Smelter（冶炼厂，H）	科学Lv[illegible]	70、50	同一城市所有矿坑产量+50%。每个城市只能建一座。 可研究（高级别效果为替代）： 铸造业（A）：Lv1-Metal Alloys（合金）、Lv2-Cold Casting（冷铸）、Lv3-Steel（炼钢），前提分别为科学Lv4、Lv5、Lv6，作用是使冶炼厂的作用提高为+100%、+150%、200%。 后勤（B）：Lv1-Forage（草料）、Lv2-Supply（补给）、Lv3-Logistics（后勤），前提分别是中世纪时代+科学Lv2、启蒙时代+科学Lv4、近现代时代+科学Lv6，作用是不同程度地提高造船速度，提高坦克、攻城武器、车辆的建造速度，提高补给车辆的视野、速度和HP。分别使己方单位在敌国领土上的损耗减少25%、50%、75%（非移动、战斗状态时不损耗）。

工业时代

建筑	前提	花费	作用
Oil Well（油井，Z）	无	100、50	必须在有油田的地方建造，无论海陆。地图上有标志处就是油田，闪烁的是还没有开采的。
Refinery（精炼厂，Q）	科学Lv6	100、50	增加国家的所有油井产量33%。每个城市只能建一座。效果可以叠加，如两个精炼厂可以提高66%。

2、军事建筑（表8）

远古时代

建筑	前提	花费	作用
Barracks（兵营，X）	军事Lv1	120	训练步兵，驻扎在内的步兵可得到治疗。在每个时代可通过研究相应的升级技术把各兵种升级为该时代的兵种，包括已经训练出来的部队。
Dock（码头，D）	商业Lv1	100	建造商船和各种舰艇，停靠的船只可得到修理和保护。到火器时代会自动升级为Anchorage（锚地），到工业时代会自动升级为Shipyard（船坞）。在每个时代可通过研究相应的升级技术把各兵种升级为该时代的兵种，包括已经训练出来的部队。

建筑	前提	花费	作用
Tower（箭塔，T）	军事Lv1	[illegible]、[illegible]	自动攻击敌人，可以进驻友军部队，入驻的部队会缓慢康复。攻击力12，防御力4，射程10。到中世纪时代并且军事达到Lv2时会自动升级为Keep（防卫塔），到启蒙时代并且军事达到Lv4会自动升级为Stockade，到近现代时代并且军事达到Lv6会自动升级为Bunker（碉堡）。 可研究技术： 全民皆兵（高级别效果为叠加） Lv1 Militia（民兵）、Lv2-Minuteman（义勇军）、Lv3 Partisan（游击队）。前提分别是传统时代、启蒙时代+军事Lv4、近现代时代+军事Lv6。作用是给市民装备武器。市民可以通过"To Arms!"命令转为战斗民兵、义勇军或游击队。另外提高普通市民的HP和视野。提高高塔的射程和视野。 忠诚：Lv1-Allegiance（忠诚），前提是传统时代+市政Lv1，作用是对国土上的敌人造成损耗。之后Lv2-Oath of Fealty（效忠君主）、Lv3-Patriotism（爱国主义）、Lv4-Nationalism（民族主义）的前提分别是中世纪时代+市政Lv2、启蒙时代+市政Lv4、近现代时代+市政Lv6，作用是不同程度地提高对国土上的敌人造成的损耗。
Lookout（了望塔，A）	无	60	视野很广，可发现隐藏在附近的敌人。到火器时代自动升级为Observation Post（侦察岗），可以向从附近经过的飞行器射箭。到工业时代自动升级为Air Defense Gun（高射炮），到近现代时代自动升级为Radar Air Defense（防空雷达），到信息时代自动升级为SAM Installation（地对空导弹装置）。

3、奇迹建筑：每个城市只能建一个。而且每种奇迹只有一个，被别人抢先就不能建了。（表9）

建筑	前提	花费	奇迹点数	作用
Pyramids（金字塔）	传统时代	200、200	1	食物和黄金的商业上限+50。城市数目上限+1。食物采集率+20%。
Colossus（罗德斯巨型雕像）	传统时代	200、200	1	黄金增长率+30%。人口上限+50。黄金和木材的商业上限+50。
（兵马俑）	中世纪时代	300、300	2	每30秒产生一个免费的地面单位。本国每拥有一个步兵，时间就增加1/2秒。
Colosseum（罗马圆形大剧场）	中世纪时代	300、300	2	国界+3。进入本国国土的敌军损耗+50%。堡垒和高塔便宜20%。
Temple of Tikal（蒂卡尔神殿）	火器时代	400、100	2	木材采集率+50%。木材的商业上限+100。神庙的效果（国界、HP、攻击范围）+50%。
（灯塔）	火器时代	400、400	2	船只建造速度+50%。稀有资源和市场的收入+200%。可以从国土内的所有稀有资源处获得奖励，即使没有商人驻扎在那里。
Angkor Wat（吴哥窟）	启蒙时代	500、500	3	金属采集率+50%。金属的商业上限+100。兵营、马棚、港口的单位造价降低25%。
Versailles（凡尔赛宫）	启蒙时代	500、500	3	金属采集率+50%。金属的商业上限+100。兵营、马棚、港口的单位造价降低25%。
Statue of Liberty（自由女神像）	工业时代	600、600	4	所有地面部队和空军基地的升级免费。部队在敌国领土的损耗减少100%。轰炸机和防空建筑的建造费用减少33%。

传统时代

建筑	前提	花费	作用
Stable（马厩，S）	军事Lv1	120	训练骑兵，驻扎在内的骑兵可得到治疗。到工业时代会自动升级为Auto Plant（汽车厂）。在每个时代可通过研究相应的升级技术把各兵种升级为该时代的兵种，包括已经训练出来的部队。
Siege Factory（攻城武器工厂，O）	军事Lv2	75、60	建造攻城武器和补给车辆。入驻的攻城武器可以得到修理。在工业时代会自动升级为Factory（工厂）。
Fort（堡垒，R）	军事Lv2	100、300	防守附近的区域，影响国界。训练间谍和将军。可以进驻友军部队，入驻的部队会缓慢康复。到中世纪时代且军事达到Lv2会自动升级到Castle（城堡），到启蒙时代且军事达到Lv4会自动升级到Fortress（要塞），到近现代时代且军事达到Lv6会自动升级到Redoubt（多面堡）。 可研究： 准备（A）：Lv1-Fortification（防御工事）、Lv2-Bombardment（炮击）、Lv3-Strategic Reserves（战略储备），前提分别是中世纪时代+军事Lv3、火器时代+军事Lv4、工业时代+军事Lv6，作用分别是使城堡对国界的影响提高为+4、+6、+9，城堡射程+1、+2、+3，视野+2、+4、+6（以上各项作用不叠加），另外每研究一级城堡和高塔的造价都-5。 策略（B）：Lv1-Tactics（战术）、Lv2-Operations（行动）、Lv3-Strategy（策略），前提分别是中世纪时代+军事Lv3、火器时代+军事Lv4、工业时代+军事Lv6，作用分别是将军和间谍训练速度加快一倍，将军和间谍的技能值恢复速度提高一倍，将军和间谍的造价便宜50%，还有不同程度地提高将军的视野/HP/速度/射程以及对周围部队防御力的影响，还有间谍的视野/HP/速度/射程。

工业时代

建筑	前提	花费	作用
Airbase（空军基地，J）	军事Lv2	80、70	建造各种飞机，飞机可以返回机场修理和加油。

近现代时代

建筑	前提	花费	作用
Missile Silo（导弹发射井，X）	军事Lv2	80、70	建造和发射导弹。研制核导弹及洲际弹道导弹等新型导弹。每次只能储藏一枚导弹。

Kremlin（克里姆林宫）	工业时代	700 900	1	[illegible]
Taj Mahal（泰姬陵）	近现代时代	700、700	6	[illegible] +100%，黄金收入+100%，黄金等[illegible] 上限+100。
Eiffel Tower（艾菲尔铁塔）	近现代时代	700、700	6	石油收入+100%，石油的贸易上限+200。[illegible]
Supercollider（超级对撞机）	信息时代	800、800	8	为所有科技的[illegible]打折[illegible]50 [illegible]，[illegible]可[illegible]50 [illegible]，科技可被立刻研究出来。
Space Program（太空系统）	信息时代	800、800	8	可以看到地图上所有地形。建造核弹[illegible]，飞机和导弹造价便宜50%，建造速度提高100%。己方可无视核禁令的作用。

四、兵种

1、步兵（表 10）

兵种	前提	花费	生命	攻击	防御	射程	速度	视野	人口	说明
民兵										
Militia（民兵）	民兵（箭塔）	/	50	10	1	0	21	6	1	传统时代兵种。由市民或学者临时转变而来。对付骑射兵、轻型步兵有利，对付轻骑兵不利。
Minuteman（义勇军）	义勇军（箭塔）	/	65	19	2	8	21	8	1	启蒙时代兵种。由市民或学者临时转变而来。对付骑射兵有利，对付火器步兵、骑兵不利。
Partisan（游击队）	游击队（箭塔）		85	21	3	10	24	10	1	近现代时代兵种。由市民或学者临时转变而来。当不移动或攻击时不会被大多数种类的敌人发现。对付骑射兵有利，对付坦克、机枪不利。
侦察兵										
Scout（侦察兵，F）	无	62 50	50	/	/	/	31	1	1	远古时代兵种。快速但没有装甲。可以发现隐藏的敌人。可以消灭敌人的间谍。
Explorer（探索者，F）	相应升级技术	60 60	70	/	/	/	35	5	1	中世纪时代兵种。可以发现隐藏的敌人。可使用"Counterintelligence（反间谍）"能力来消灭敌人的间谍和密探。当不移动时不会被大多数种类的敌人发现。
Commando（特种兵，F）	相应升级技术	60 60	90	/	/	/	37	8	1	启蒙时代兵种。除了拥有探索者的技能外，还可以用"Sniper（狙击）"技能消灭敌人。对付建筑、间谍有利，对付射手、火器步兵不利。
Special Forces（特种部队，F）	[illegible]	[illegible] 10	110				/	10	1	近现代时代兵种。除了拥有特技外，还可以用"Sabotage（破坏）"技能摧毁敌方建筑。特种部队对附近的所有防空设施会进行自动破坏。当他不攻击时不会被大多数种类的敌人发现。
Elite Special Force（特种部队精英，F）	相应升级技术	40 40	110				12	12	1	信息时代兵种。技能与特种部队相同。
轻型步兵										
Slingers（掷石者，G）	无	40 40	55	10	1	6	28	8	1	远古时代兵种。快速、便宜、射程短。对付步行射手有利。对付骑兵不利。
Javalineers（标枪兵，G）	相应升级技术	55 55	97	11	1	6	29	8	1	传统时代兵种。
Elite Javalineer（精锐标枪兵，G）	相应升级技术	41 41	110	13	1	6	30	8	1	中世纪时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv2。
Arquebusiers（火绳枪兵，G）	相应升级技术	71 61	132	18	2	10	24	11	1	火器时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv3。
Musketeers（火枪手，G）	相应升级技术	70 60	142	20	2	10	24	11	1	启蒙时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv4。对付长枪兵、燧发枪手有利，对付重型骑兵、坦克不利。
Riflemen（来复枪兵，G）	相应升级技术	80 70	150	22	3	12	27	13	1	工业时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv5。
Infantry（步兵，G）	相应升级技术	81 71	161	24	4	13	32	14	1	近现代时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv6。
Assault Infantry（突击步兵，G）	相应升级技术	95 85	180	25	4	14	34	15	1	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7。
重型步兵										
Hoplites（重甲步兵，H）	无	50 37	120	11	1	0	25	6	1	远古时代兵种。强大、缓慢。对付骑兵有利，对付射手、火器步兵不利。
Phalanx（方阵步兵，H）	相应升级技术	60 40	115	15	4	0	25	7	1	传统时代兵种。
Pikemen（长枪兵，H）	相应升级技术	[illegible] 46	170	17	4	0	25	8	1	中世纪时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv2。
Elite Pikemen（精锐长枪兵，H）	相应升级技术	66 56	195	19	4	6	25	9	1	火器时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv3。
Fusiliers（燧发枪手，H）	相应升级技术	66 56	200	20	4	6	25	10	1	启蒙时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv4。对付骑兵有利，对付火器步兵、机枪不利。
Anti tank Rifle（反坦克手，H）	相应升级技术	86 66	215	22	4	8	25	11	1	工业时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv5。对付坦克、骑兵有利，对付火器步兵、机枪不利。
Bazooka（火箭手，H）	相应升级技术	95 75	247	23	5	9	25	13	1	近现代时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv6。
Anti Tank Missile（反坦克导弹手，H）	相应升级技术	95 75	265	24	5	10	25	15	1	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7。
步行射手										
Bowman（弓箭手，A）	无	40 60	70	12	0	10	26	11	1	远古时代兵种。中等射程、缺乏装甲。对付重型步兵有利，对付重型骑兵、轻型步兵不利。
Archers（射手，A）	相应升级技术	40 60	70	12	0	10	26	11	1	传统时代兵种。
Crossbowmen（弩手，A）	相应升级技术	40 60	90	16	0	10	26	11	1	中世纪时代和火器时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv2。
Machine Gun（机枪手，E）	研究出来复枪兵	66 76	140	33	2	14	26	15	1	工业时代兵种。步兵杀手。对付坦克、骑兵不利。
Heavy Machine Gun（重型机枪手，E）	相应升级技术	95 85	155	36	2	15	21	16	1	近现代时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv6。
Advanced Machine Gun（超级机枪手，E）	相应升级技术	95 85	170	39	2	17	22	18	1	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7。
特殊单位										
Flamethrower（喷火兵，M）	军事Lv5	56 66	125	20	0	6	24	7	1	工业时代兵种。对付建筑特别有效，还可以把驻扎在内的部队立刻赶出来。壕沟里的敌人也会被赶出来。对付步兵、机枪不利。
General（将军，F）	[illegible] Lv2	100 100						/	/	传统时代兵种。范围己方部队的防御力+2，将军每升一级，作用还会提高。可以用"Force March（强迫行军）"使部队的速度提高。可以用"Entrench（壕沟）"提高步行部队的防守能力。可以用"Ambush（埋伏）"让部队藏起来进行突然袭击。将军入驻城堡、城市可以使该建筑的攻击范围+1。
Spy（间谍，F）	科学Lv2	50 50	109	/			/			中世纪时代兵种。可以用"Bribe（贿赂）"使敌军部队加入我方。可以用"Informers（密探）"来获取对方建筑和单位的信息。可使用"Counterintelligence（反间谍）"来消灭敌人的间谍和密探。

2、骑兵（表 11）

兵种	前提	花费	生命	攻击	防御	射程	速度	视野	人口	说明
轻骑兵										
Light Horse（轻骑手，G）	无	60 40	73	12	2	0	41	6	1	传统时代兵种。装甲较轻、速度极快。对付骑射兵、轻型步兵有利，对付重型步兵、建筑不利。
Light Cavalry（轻骑兵，G）	相应升级技术	60 40	91	13	2	0	4[illegible]	7	1	中世纪时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv2。
Elite Light Cavalry（精锐轻骑兵，G）	相应升级技术	60 40	109	14	3	0	41	8	1	火器时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv3。
Hussar（骠骑轻骑兵，G）	相应升级技术	60 40	131	16	3	0	41	9	1	启蒙时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv4。
Armored Car（装甲车，G）	相应升级技术	96 46	150	20	4	11	42	12	1	工业时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv5。对付机枪、喷火兵有利，对付坦克不利。
Armored Scout Car（装甲侦察车，G）	相应升级技术	96 46	168	21	4	12	45	13	1	近现代时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv6。
Armored Cavalry（装甲战车，G）	相应升级技术	96 46	186	22	4	13	47	14	1	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7。

兵种	前提	花费	生命	攻击	防御	射程	速度	视野	人口	说明
重型骑兵										
Cataphract（铁甲骑兵，H）	军事Lv2	60 60	85	15	4	0	[illegible]	5	1	[illegible]。对付射手、火器步兵有利，对付重甲步兵不利。
Knight（骑士，H）	相应升级技术	[illegible] 60	1[illegible]6	16	[illegible]	0	31	7	1	中世纪时代兵种。
Heavy Knight（重型骑士，H）	相应升级技术	60 76	1[illegible]	17	[illegible]	0	[illegible]	8	1	火器时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv3.
Cuirassier（胸甲骑兵，H）	相应升级技术	[illegible] 76	160	[illegible]	5	0	34	9	1	启蒙时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv4.
Light Tank（轻型坦克，H）	相应升级技术	86 66	187	19	6	12	36	13	1	工业时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv5. 对付近现代步兵、机枪有利，对付重型步兵不利。
Tank（坦克，H）	相应升级技术	86 66	210	20	6	13	38	14	1	近现代时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv6.
Main Battle Tank（主战坦克，H）	相应升级技术	86 [illegible]	215	22	7	14	40	15	1	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7.
骑射兵										
Horse Archer（骑射兵，A）	军事Lv2	60 40	65	13	0	8	30	9	1	传统时代兵种。移动中也能射箭。对付重型步兵、市民有利，对付轻骑兵、射手不利。
Heavy Horse Archer（重型骑射兵，A）	相应升级技术	60 40	82	15	[illegible]	8	30	[illegible]	1	中世纪时代兵种。
Dragoon（龙骑兵，A）	相应升级技术	60 40	97	17	1	9	30	10	1	火器时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv3.
Carabineer（卡宾枪骑兵，A）	相应升级技术	60 40	114	19	2	10	30	11	1	启蒙时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv4。到工业时代可升级到轻型骑兵系的Armored Car（装甲车）。

3.攻城武器（表12）

兵种	前提	花费	生命	攻击	防御	射程	速度	视野	人口	说明
特殊单位										
Supply Wagon（补给马车，W）	中世纪时代	80 80	/	/	/	/	/	/	/	减少范围内的己方部队的损耗，加快攻城武器/炮兵的发射速度，即使是在敌人的领土上。
炮										
Catapult（投石车，B）	无	66 66	75	17	0	3-15	19	10	2	传统时代兵种。对付建筑有利，对付骑兵不利。
Trebuchet（抛石机，B）	相应升级技术	[illegible]6 [illegible]6	[illegible]2	23	0	[illegible]-16	21	12	2	中世纪时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv2.
Bombard（射石炮，B）	相应升级技术	[illegible] 100	1[illegible]0	[illegible]	0	1-17	23	14	2	火器时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv3.
Cannon（加农炮，B）	相应升级技术	1[illegible]0 100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1-18	25	16	2	启蒙时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv4.
Artillery（大炮，B）	相应升级技术	12[illegible] 120	172	[illegible]6	0	1-20	24	16	2	工业时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv5。对付建筑有利，对付装甲车、坦克不利。
Howitzer（榴弹炮，B）	相应升级技术	120 1[illegible]0	200	42	0	1-21	32	16	2	近现代时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv6.
Rocket Artillery（火箭炮，B）	相应升级技术	120 120	210	18	0	1-25	35	16	2	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7.
防空武器										
Anti Aircraft Gun（自走高射机枪，A）	军事Lv5	80 80	110	36	2	10	27	10	1	工业时代出现。对付飞机有利，对付坦克、步兵不利。
Anti Aircraft Battery（自走防空炮，A）	相应升级技术	80 80	150	[illegible]7	2	13	35	13	1	近现代时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv6.
Anti-Aircraft Missile（防空导弹车，A）	相应升级技术	80 80	155	[illegible]	2	14	43	11	1	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7.

4.船只（表13）

兵种	前提	花费	生命	攻击	防御	射程	速度	视野	人口	说明
民用船只										
Fishermen（渔船，T）	无	40	/	/	/	/	/	/	/	可在捕捞地获取食物。地图上蓝点就是捕捞地，闪烁的是还没有船只捕捞的。
重型船只										
Trireme（三层桨战舰）	无	40	180	20	3	9	35	10	2	远古时代兵种。[illegible]。对付轻型船只和建筑有利，对付火船和潜艇不利。
Galley（大型划船，H）	相应升级技术	40 40	210	22	3	9	37	11	2	传统时代兵种。
Carrack（大帆船，H）	相应升级技术	40 46	250	24	4	9	39	12	2	中世纪时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv2.
Frigate（快速战舰，H）	相应升级技术	60 66	270	26	4	10	41	13	2	火器时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv3.
Man o' War（H）	相应升级技术	60 80	300	29	5	11	43	14	2	启蒙时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv4.
Dreadnought（无畏级战舰，D）	相应升级技术	190 110	325	36	5	22	44	19	2	工业时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv5。对付轻型船只、建筑有利，对付潜艇、飞机不利。
Battleship（战舰，B）	相应升级技术	215 120	335	36	5	24	47	20	2	近现代时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv6.
Advanced Battleship（超级战舰，B）	相应升级技术	215 120	375	41	6	26	49	21	2	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7.
轻型船只										
Bark（三桅帆船，E）	无	30 30	140	11	1	5	47	10	1	远古时代兵种。装甲少但速度快，适合用于侦察和拦截敌人的运输船。对付火船和运输船有利，对付重型船只不利。
Dromon（快速大帆船，E）	相应升级技术	33 30	145	12	1	6	50	11	1	传统时代兵种。
Caravel（轻快帆船，E）	相应升级技术	33 30	160	13	1	7	53	12	1	中世纪时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv2.
Corvette（小型护卫舰，E）	相应升级技术	33 30	175	14	1	8	54	13	1	火器时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv3.
Sloop（护卫舰，E）	相应升级技术	40 30	200	17	2	9	57	14	1	启蒙时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv4.
Destroyer（驱逐舰，E）	相应升级技术	70 90	205	18	2	11	63	15	1	工业时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv5。对付潜艇、飞机有利，对付重型船只不利。
Cruiser（巡洋舰，E）	相应升级技术	70 100	210	19	2	13	67	16	[illegible]	近现代时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv6.
Missile Cruiser（导弹巡洋舰，E）	相应升级技术	70 100	215	20	2	14	69	17	1	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7.
火船										
Fire Raft（小火船）	传统时代	20 40	120	53	1	1	38	8	2	远古时代兵种。接触敌战船时爆炸，造成毁灭性打击。对付重型船只有利，对付轻型船只不利。
Heavy Fire Raft（重型小火船）	相应升级技术	20 43	140	62	1	1	40	8	2	中世纪时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv2.
Fireship（火船，F）	相应升级技术	30 63	170	71	1	1	42	9	2	火器时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv3.
Heavy Fireship（重型火船，F）	相应升级技术	30 70	210	80	1	1	44	9	2	启蒙时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv4.
Submarine（潜艇，F）	相应升级技术	80 80	250	96	1	9	46	11	2	工业时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv5。很难被除驱逐舰和巡洋舰外的船只发现。对付重型船只、运输船有利，对付轻型船只、直升飞机不利。
Attack Submarine（攻击型潜艇，F）	相应升级技术	80 90	290	103	1	12	50	14	2	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7.
特殊船只										
Bomb Vessel（炮艇，B）	军事Lv3.	80 88	200	29	3	4-19	29	17	2	火器时代出现。对付建筑有利，对付船只不利。
Bomb Ketch（炮舰，B）	相应升级技术	80 100	220	34	3	4-20	32	18	2	启蒙时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv4。到工业时代可升级到重型船只系的Dreadnought（无畏级战舰）。

兵种	前提	花费	生命	攻击	防御	射程	速度	视野	人口	说明
Aircraft Carrier（航空母舰，A）	研究出无畏级战舰，军事Lv6	650 / 550	600	60	0	9	42	16	2	近现代时代出现。满载七架战斗轰炸机，已补满战机后还可以继续补充。[illegible]，对付[illegible]有利，对付潜艇、巡洋舰[illegible]

5 飞机（表 14）

兵种	前提	花费	生命	攻击	防御	射程	速度	视野	人口	说明
战斗机										
Biplane（双翼飞机，F）	无	92 / 92	118	39	3	2-7	55	16	1	工业时代兵种。对付普通飞机有利，对付战斗机、防空武器不利。
Fighter（战斗机，F）	相应升级技术	92 / 92	138	45	3	2-7	75	16	1	近现代时代兵种。对付飞机有利，对付巡洋舰、防空武器不利。
Jet Fighter（喷气式战斗机，F）	相应升级技术	92 / 92	140	46	3	2-10	90	16	1	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv6。可进一步升级为Advanced Fighter（超级战斗机）。
Advanced Fighter（超级战斗机，F）	相应升级技术	64 / 64	155	50	3	2-12	115	16	1	终极兵种。研究相应升级技术需要终极商业科技世界繁荣。
轰炸机										
Bomber（轰炸机，B）	军事Lv6	110 / 110	300	43	1	1-3	60	16	1	近现代时代兵种。对付建筑、船只有利，对付战斗机、防空武器不利。
Strategic Bomber（战略轰炸机，B）	相应升级技术	110 / 110	340	52	1	1-3	80	16	1	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7。可进一步升级为Stealth Bomber（隐形轰炸机）。
Stealth Bomber（隐形轰炸机，B）	相应升级技术	77 / 77	380	60	1	1-4	100	16	1	终极兵种。研究相应升级技术需要终极商业科技世界繁荣。不会被任何地面防空火力击中。
Fighter Bomber（战斗轰炸机）	航母	104 / 104	200	43	3	1-7	75	16	1	在航母上制造以补充损失的飞机。对付建筑、船只有利，对付战斗机、防空武器不利。
Jet Fighter Bomber（喷气式战斗轰炸机）	研究出喷气式战斗机	104 / 104	240	47	3	1-10	90	16	1	研究出喷气式战斗机的同时自动升级。
直升机										
Helicopter（直升飞机，H）	近现代时代、军事Lv6	90 / 90	96	14	1	1-7	7	[illegible]	1	[illegible]
Attack Helicopter（攻击直升机，H）	[illegible]	[illegible] / 90	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7。

6、导弹（表 15）

兵种	前提	花费	生命	攻击	防御	射程	速度	视野	人口	说明
V2 Rocket（V2火箭，G）	军事Lv6	100 / 100	2	[illegible]	0	40	115	0	1	近现代时代兵种。对付建筑、船只[illegible]用。
Cruise Missile（巡航导弹，G）	相应升级技术	100 / 100	2	300	0	40	115	0	1	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7。
Nuclear Missile（核导弹，H）	相应技术	600 / 600	2	1200	0	∞	115	0	1	近现代时代兵种。军事达到Lv6时可以研究。使用核武器后会出现倒计时的世界末日钟，一旦走到0，所有玩家就会全体灭亡。
Nuclear ICBM（洲际弹道核导弹，H）	相应技术	750 / 900	2	1000	0	∞	115	0	1	信息时代兵种。研究相应升级技术需要军事Lv7。

五、各国家特色

每个国家的特色兵种会替代某些标准兵种。在开始游戏时可以选择关闭国家的力量和特色兵种

Chinese（中国）

中国拥有文化的力量。图书馆里的科技研究费用-20%。草药学、医学、医药品免费升级。以大城市开始，所有新建的城市均为大城市。市民、商队和商人训练不费时间。

Fire Lances 火枪兵	Heavy Fire Lances 重型火枪兵	Manchu Musketeers 满族火枪兵	Manchu Riflemen 满族来复枪兵	Manchu Infantry 满族步兵

Aztecs（阿兹台克）

阿兹台克拥有祭祀的力量。当由自兵营、马厩或码头的单位杀死一个敌人时，每个时代都会得到15的奖励资源，最多60。对敌方建筑的掠夺提高100%。每修建一个兵营都会得到免费的轻型步兵。第一个是在建成时，第二个是到达传统时代并且进行了一项军事技术研究时，第三个是到火器时代并进行了三项军事研究时。阿兹台克的特有部队是：Atl-Atls、Royal Atl-Atls、Xopilli Atl-Atls、Jaguar Infantry（美洲虎步兵）和Jaguar Assault Infantry（美洲虎突击步兵）。

Atl-Atls	Royal Atl-Atls	Xopilli Atl-Atls	Jaguar Infantry 美洲虎步兵	Jaguar Assault Infantry 美洲虎突击步兵

Bantu（班图）

班图拥有殖民的力量。城市总数上限+1（必须至少研究一级市政科技），城市便宜75%。人口上限+100%，可以超过最高人口上限25%。来自兵营的部队和市民移动速度+25%。单位升级无需军事科技。

Umpakati	Yangombi Umpakati	Impi 班图武士	Hawk Fighter 隼式战斗机	Eagle Fighter 鹰式战斗机

British（不列颠）

不列颠拥有帝国的力量。商业上限+25%。税收收入翻倍。船只建造速度+33%。步行射手免费升级。堡垒和高塔射程+2。防空单位和建筑的建造速度+[illegible]%，费用便宜25%。

Longbowman 长弓手	King's Longbowman 皇家长弓手	King's Yeomanry 皇家卫士	Highlanders 苏格兰高地人	Black Watch 苏格兰高地警卫团	Lancaster Bomber 兰喀斯特轰炸机

Egyptians（埃及）

埃及拥有尼罗河的力量。开始就有一个粮仓，此后粮仓的升级全部免费。食物的商业上限+10%。每个城市可以建7个农场。农场产生+2的黄金收入。奇迹便宜25%，可以提前一个时代建造，而且每个城市可以建两个。

Chariot 战车	Light Camel 轻型骆驼骑兵	Heavy Chariot 重型战车	Camel Warrior 骆驼战士	Mameluke 马穆鲁克骑兵	Elite Camel Warrior 精锐骆驼战士	Royal Mameluke 皇家马穆鲁克骑兵

French（法国）

法国拥有领导的力量。每建一个新的堡垒就免费得到一个将军。补给车辆可以治疗部队。每建一个新的攻城武器工厂或工厂就免费得到一辆补给车辆。攻城武器工厂和工厂的单位建造费用便宜25%，速度+50%，它们移动也更快。锯木场免费，包括所有升级项目。伐木工人营地可以多容纳两个市民。木材的商业上限+10%。

Chevalier 骑士	Heavy Chevalier 重型骑士	Horse Grenadier 精锐[illegible]	Horse Guard Grenadier [illegible]

Germans（德国）

德国拥有工业的力量。粮仓、锯木场和冶炼厂的升级项目便宜50%，速度更快。市民多采集各5个单位的食物、木材和金属。建筑完成时的奖励+50%。骑兵和火炮建造速度快33%，便宜25%。飞行单位建造速度快50%，每建1个新机场就免费得到两架战斗机。

Solduri	Barbarians 野蛮人	Vandals 汪达尔人	Landsknechts 德国长矛兵	Volksgrenadiers
MG42	Tiger Tank 虎式坦克	Leopard Tank 美洲豹坦克		

Greeks（希腊）

希腊拥有哲学的力量。图书馆的研究便宜10%（除了知识），快100%。一开始就可以建造大学并得到知识。图书馆和大学便宜50%。

Companion 武士	Royal Companion [illegible]	Stratiotai	Royal Stratiotai

Inca（印加）

印加拥有黄金的力量。矿坑也能出金子。黄金的贸易上限+33%。当一个单位被杀死时，会得到25%的补偿。

Inti Clubmen 印加持棒战士	Inti Macemen [illegible]	[illegible] 迫击炮手	Siege Mortar 攻城迫击炮手

Japanese（日本）

日本拥有荣誉的力量。每个时代由自兵营的单位都便宜[illegible]%，建造速度快10%，对建筑造成5%的额外伤害。船只便宜10%，航空母舰建造速度快33%。农场便宜50%，农场和渔船生产25%的资源。特有部队：Ashigaru Spearmen（足轻枪兵）、Bushi（武者）、Elite Bushi（高级武者）、Samurai（武士）、gun Samurai（持枪武士）。

Ashigaru Spearmen [illegible]	Bushi 武者	Elite Bushi 高级武者	Samurai 武士	Gun Samurai 持枪武士

Koreans（朝鲜）

朝鲜拥有传统的力量。开始就有一个神庙，升级的项目都是免费的。开始多一个市民，建下一个座城市时得到3个市民，建更多的城市时每次都得到2个市民。修理速度快50%，市民可以建造和修理着火的建筑，而不会受伤。民兵、义勇军和游击队的升级免费。高塔便宜33%。



Hwarang	Elite Hwarang	Flaming Arrow	Royal Hwarang	Heavy Flaming Arrow	Elite Royal [illegible]

Maya（玛雅）

玛雅拥有建筑的力量。城市、高塔和堡垒等会额外地开火，即使城里没有驻扎部队。建筑防御[illegible]%。建造速度快50%。除奇迹外的建筑花费木材少33%。

Balamob Slingers	Royal Balamob Slingers	Eagle Balamob Slingers	Recoilless Gun 无后坐力炮	Dragon AT Missile 反坦克龙战士

Mongols（蒙古）

蒙古拥有游牧的力量。建造一个新的马厩或汽车厂就会得到一个骑射兵，研究两级军事科技还会得到3个。骑兵便宜10%，建造快20%。每控制1%的国土就会有1个食物的收入。敌方的损耗降低50%。草料、补给和后勤学的研究免费。

Nomad 游牧射手	Steppe Nomad	Horde 蒙古射手	Gloden Bogn

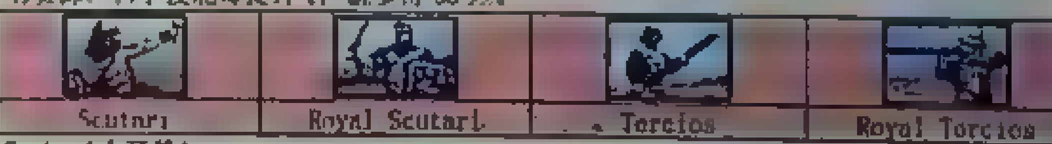
Nubians（努比亚）

努比亚拥有交易的力量。可以看到国土上的稀有资源。商人多产生50%收入。商队上限加1。开始时就拥有一个市场，可以永远以20/-20的方式交易。商队、商人和市场便宜50%，HP增加50%。

Kushite Archers 库希特射手	Camel Archer 骆驼射手	Royal Kushite Archers 皇家库希特射手	Heavy Camel Archer 重型骆驼射手	Apedemak Archers	Camel Raider 骆驼骑兵	Camel Corps 特种骆驼骑兵

Romans（罗马）

罗马拥有凯撒的力量。堡垒和高塔便宜25%，堡垒扩展国界+3。重型步兵训练快10%，便宜10%。当建造新的兵营时会免费得到一个重型步兵，之后到达火器时代且有3级的军事技术时又会出现2个，到工业时代、有5级军事技术时还有3个。市民多采集10的黄金收入。



Legions 罗马军团士兵	Caesars's Legions 凯撒军团士兵	Praetorians Guards 禁卫军

Russians（俄罗斯）

俄罗斯拥有祖国的力量。敌人在我方的国土上损耗增加100%。增加损耗的升级项目免费。市政科技每升一级，国界就多扩展1。石油收入+20%。骑兵对敌人的补给和炮兵部队多造成25%的伤害。间谍便宜50%，使用特技后会保持隐藏状态。

Rusiny Lancer	Cossack 哥萨克骑兵	Don Cossack 高级哥萨克骑兵	Red Guards Infantry 红军战士	Katyusha Rocket 喀秋莎火箭炮	Shock Infantry	T80 Tank

Spanish（西班牙）

西班牙拥有探索的力量。开始多一个侦察兵。地图是展开的。侦察兵视野+3，升级免费，使用技能更快。在工业时代以前，建好一个码头就能得到一艘重型船只。从废墟可得到30的资源。科学技能每提升1，就多得35点。

Scutari	Royal Scutari	Tercios	Royal Tercios

Turks（土耳其）

土耳其拥有围城的力量。所有攻城武器和炮类单位的视野和射程都+3。建一座新的攻城武器工厂或工厂会得到2架免费的攻城武器。市民便宜33%。征服的城市同化速度快200%。攻城武器升级免费。图书馆的科学技能研究便宜33%。

Janissaries 近卫兵	Basilica Bombard	Royal Janissaries 苏丹近卫兵	Basilica Cannon



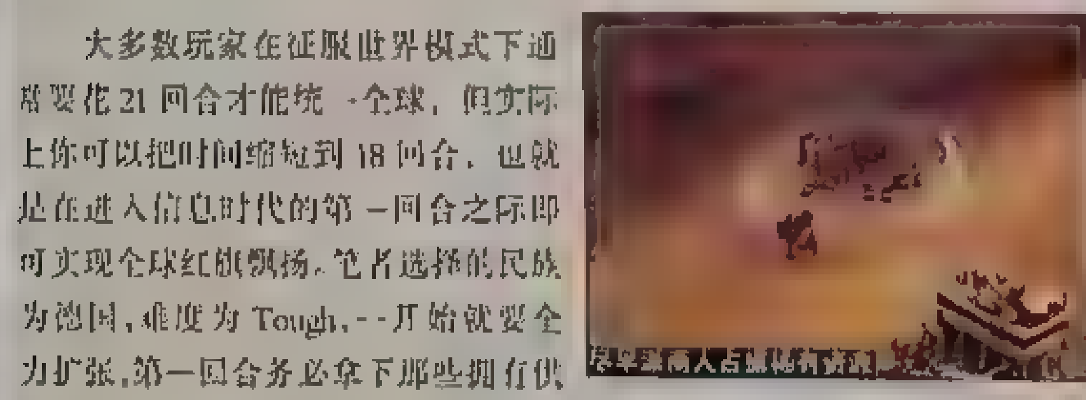
技巧篇

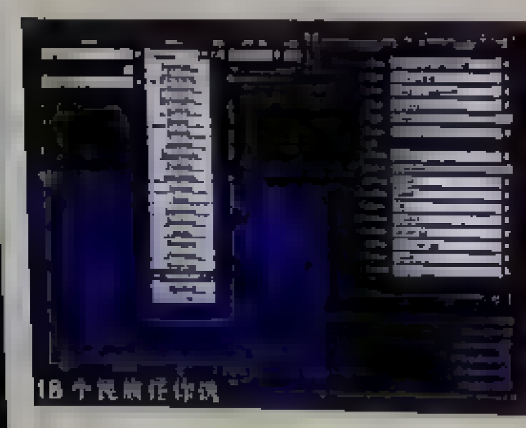
世界尽入我手

Big Huge Games 继 Ensemble Studio 之后为"帝国时代"系列开拓了一个迥然不同的领域，他们的大胆创新为《国家的崛起》增添了不少新噱头，在征服世界模式下玩家们居然见到了类似《幕府将军》的战略决策界面，整个世界被分成若干小块，颜色鲜艳的是有文明种族占据的地方，颜色黯淡的是无人地带。玩家的目标是领导本族完成统一全世界的丰功伟绩，攻占更多的地域可获得额外的部队、资源、卡片以及提高每回合的税收。但要注意有文明种族占据的地方都有一个小小的阿拉伯数字，这个数字越大就表明对方的实力越强，最高8级时该区域内可拥有三座配套设施齐全的城市等待你的挑战。并不是所有的地域都需要苦战后才能攻取，在针对非首都区域作战时玩家可利用压倒性优势不战而胜，条件是你派入该区域的部队至少要比当地敌人多两支


征服世界从这里开始

大多数玩家在征服世界模式下通常要花21回合才能统一全球，但实际上你可以把时间缩短到18回合，也就是在进入信息时代的第一回合之际即可实现全球红旗飘扬。笔者选择的民族为德国，难度为Tough，一开始就要全力扩张，第一回合务必拿下那些拥有供应中心(可提供额外部队)、稀有资源和战略卡片的重点地带，这样做是为了以后更快地发展和扩张。在使用战略卡片时一定要有的放矢，对于军事力量在4级以下的地区可直接派兵攻打，不要在这种地方浪费卡片，把好钢用在刀刃上。如果在部队数量上有优势而且又具备了夹击的可能，就要毫不犹豫地对敌占区施展压倒性优势战术，尽可能在进入工业时代之前消灭那些有文明种族占据的地域，否则进入工业时代后战争会变得异常艰难，要打败一个拥有多座城市的对手需要消耗大量资源，有时候你花上一个通宵也未必能决出胜负。统一全世界的关键在于消灭其他文明，而消灭其他文明的关键就在于攻占其首都，俗话说，擒贼先擒王，打击敌人的核心远比冗长的消耗战要节省时间。如果时间拖久了，大家都进入工业时代后，你统一全世界的梦想就只能是白日梦了。


尽早派商人占据稀有资源


18个民族任你选

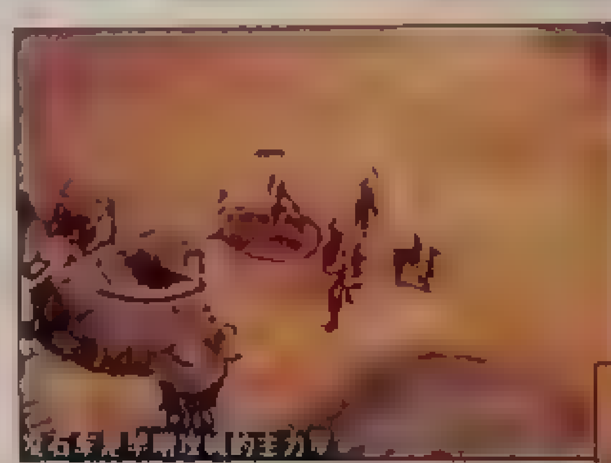
没有最强，只有更强

《国家的崛起》中共有18个民族，每个民族均各具特色，撇开地形和资源等因素，片面争论哪个民族最强大是毫无意义的，如果真有处处占上风的民族，其余17个民族的出现都成了多余，这显然不是开发商愿意看到的情况。正如一位《红警者》玩家所说：没有绝对最强的民族，只有最适合你的民族。现在我们就来探讨一下此游戏的基础打法，笔者选择的是德国，以下心得以Survival of Fittest模式为准。

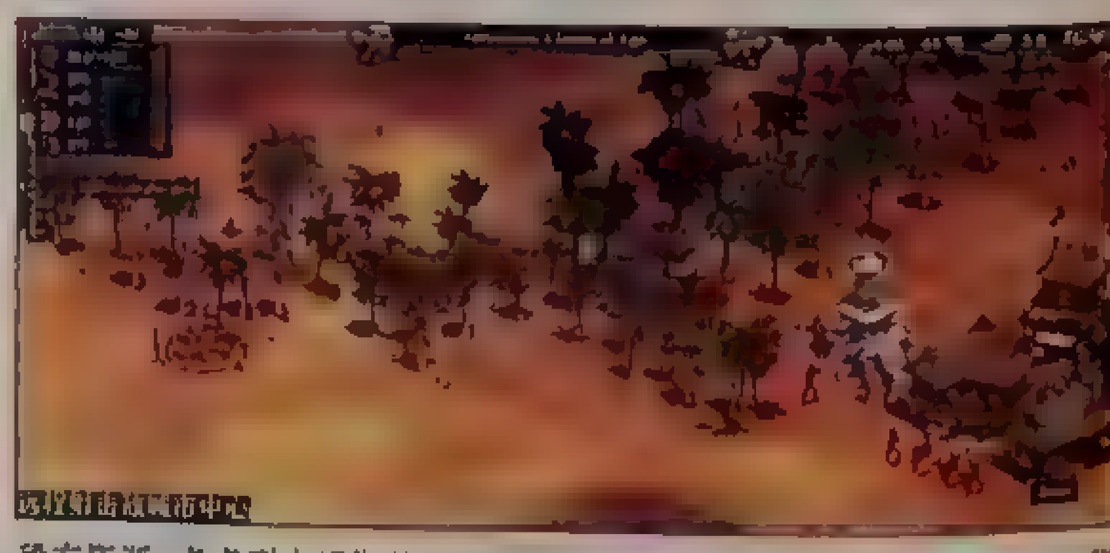

开始先种田


伐木场的工人要补足

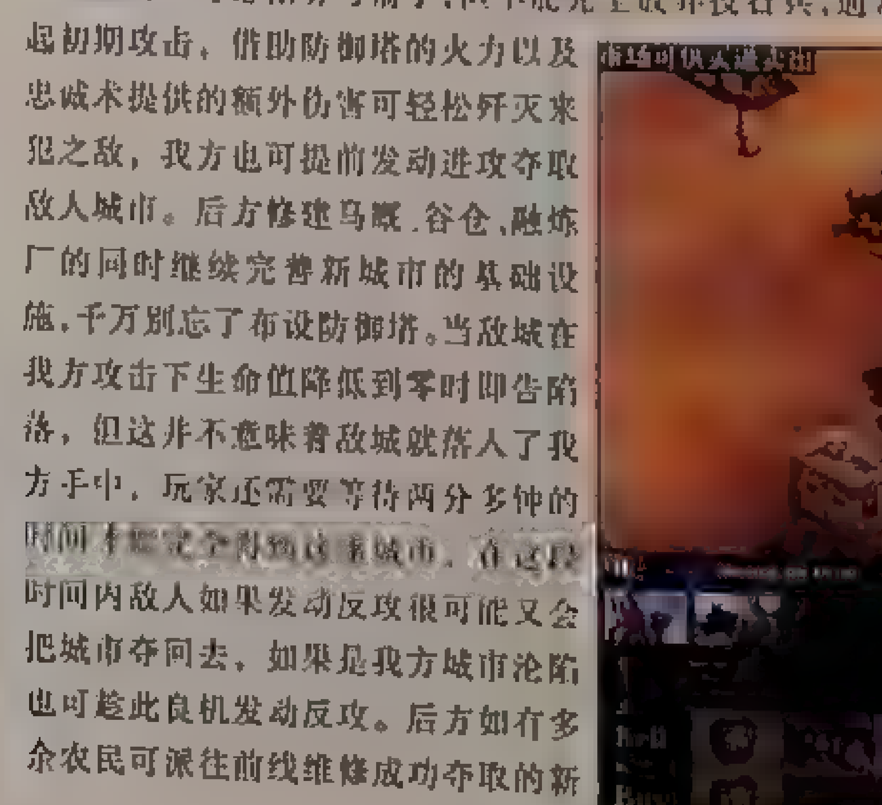
开始先把伐木场里的两个农民抽出来，让他们开两片田，与此同时做两件事：命令都市中心生产一个农民和研究军事科技。至于那位侦察员也别让他闲着，按Ctrl+E打发他去自动探索地图。生产的三个农民头两个去伐木场，最后一个造兵营，兵营选址最好面向地图未探索区域较多的那面，而且不要离都市中心太远。兵营造好后立刻生产四队初级近战士兵和一队投石兵，同时点图书馆将科技和文明各提升一级。接着再造三个农民，根据侦察员打探的结果派其中一个去修建新城市，另外两个在原先基地的核心地带造防御塔。新城市落成后立刻让那位农民继续建伐木场，这时如果食物充足可以考虑升级到古典时代，这边防御塔完工后立刻选取防御塔按【B】键开始研究忠诚术，这门技术可让入侵己方领土的敌人自动受到额外伤害，如俄罗斯之类的民族甚至可令这种防御性的额外伤害提升到100%。完成升级后立刻修建矿井，接下来的重点是为现有伐木场和矿井补足所需农民。在资源允许的情况下首先升级初级步兵，然后是修建大学，继续扩大生产规模，多造农民开辟更多农田，建造市场以拓宽财源，如果要建市场必须先在图书馆里升级商业。市场里生产的商队可在己方两座城市之间自行展开贸易，另外牵骡子的商人也可占据就近的稀有资源。考虑到中后期的升级需要大量知识，所以在为第一所大学招募学者的同时不妨在新城市附近再造一所大学。

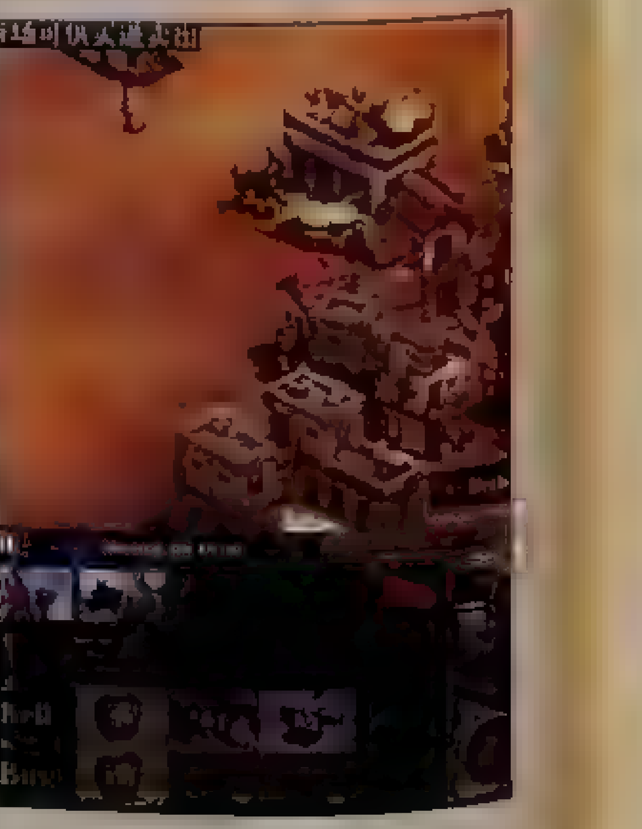

投石兵是早期攻城的主力军


商队会自动开始贸易


远程射击攻城市中心

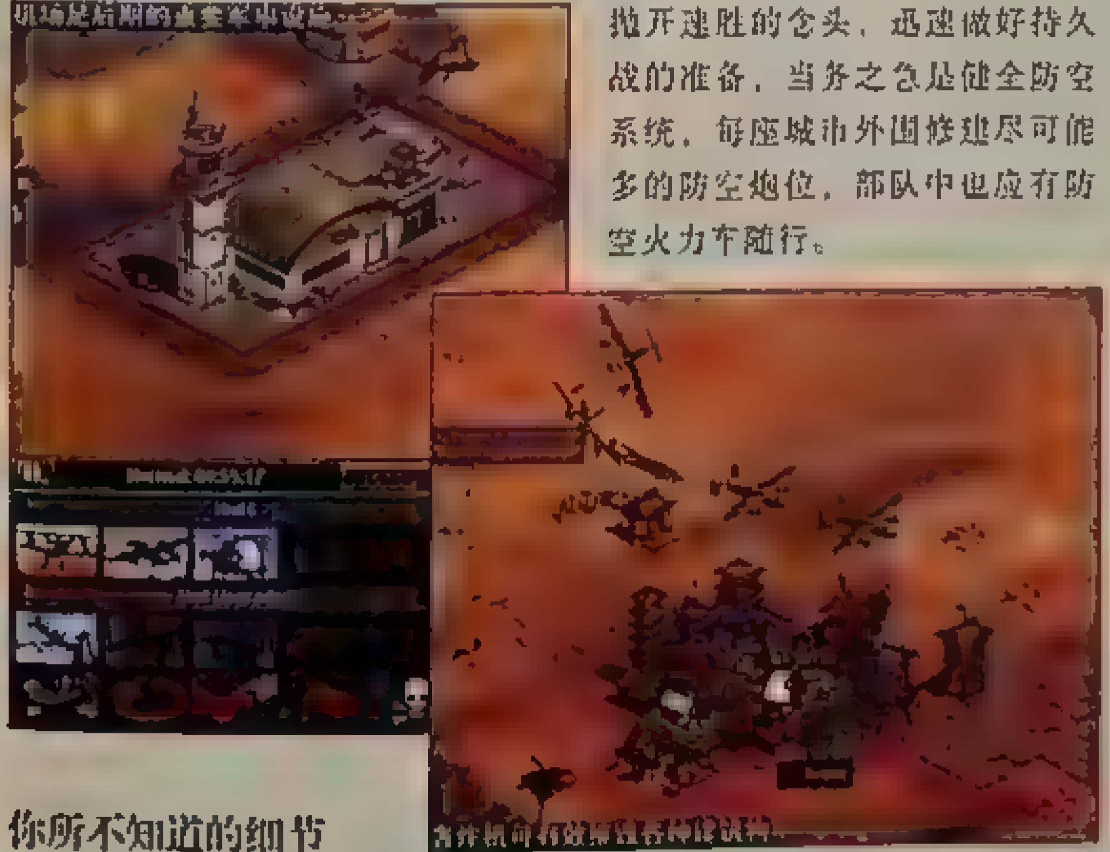
接下来可以开始扩充军备，生产一些高级战士，这时因为财政收入有了保障可以考虑招募弓箭手，但不能完全放弃投石兵，通常此时敌人会发起初期攻击，借助防御塔的火力以及忠诚术提供的额外伤害可轻松歼灭来犯之敌，我方也可提前发动进攻夺取敌人城市。后方修建马厩、谷仓、融炼厂的同时继续完善新城市的基础设施，千万别忘了布设防御塔。当敌城在我方攻击下生命值降低到零时即告陷落，但这并不意味着敌城就落入了我方手中，玩家还需要等待两分多钟的时间才能完全控制这座城市，在这段时间内敌人如果发动反攻很可能又会把城市夺回去。如果是我方城市沦陷也可趁此良机发动反攻。后方如有多余农民可派往前线维修成功夺取的新城。战争一旦爆发就不能停手，玩家可一方面扩大后方生产，一方面集中兵力主攻敌人城市。攻城武器厂生产的发石车是对付敌人防御塔的最佳手段，不过一定要保证在前线有优势兵力，以免发石车遭到敌步骑兵的围攻。进入火药时代后发石车还可升级为大炮，这东西是城市攻坚战里的中坚力量，但它们并不适于用来对付敌人部队，后期研制出来的火箭炮兵部队则是个例外，它们发射的密集火力无论对坦克还是步兵都具有相当可观的杀伤效果。另外要注意，一些攻城武器的抛射物具有区域性杀伤效果，弹着点附近的己方部队也会受到伤害。





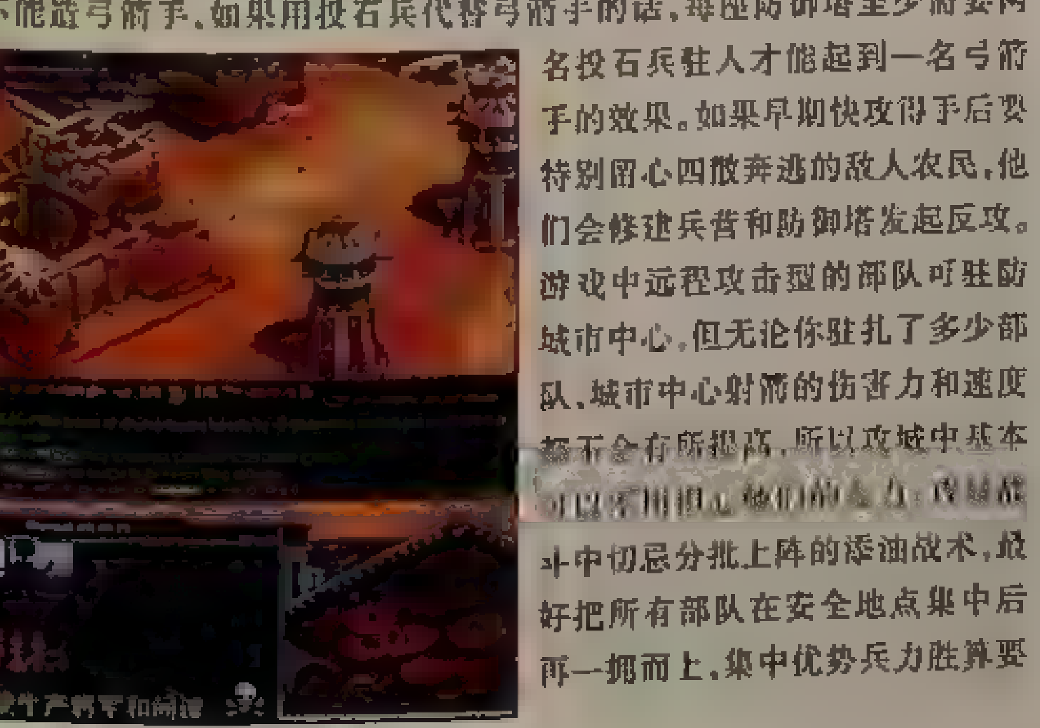


一旦初战告捷，剩下要做的就是马不停蹄持续进攻，别让敌人有任何喘息的机会。随着时代的进步要记住及时升级军事部队，通常情况下新时代的部队在与旧时代部队的战斗中都有相当优势，玩家应争取在数量和质量两方面都压倒敌人。如果不能在工业时代之前占据绝对优势，那这场战争很可能会拖到两三个小时之后才有结果。当敌人进入工业时代后要立刻抛开速胜的念头，迅速做好持久战的准备，当务之急是健全防空系统，每座城市外围修建尽可能多的防空炮位，部队中也应有防空火力车随行。


机场是后期的重要军事设施
轰炸机可有效摧毁各种建筑物

你所不知道的细节

在玩家之间的多人对战中要特别小心防御塔，这东西比帝国时代里的版本要厉害得多，很多时候你的侦察兵都会死在防御塔的箭下。习惯早期快攻的朋友最好祈祷你的对手不要太早修建防御塔，否则趁早放弃快攻的计划吧。防御塔里驻扎远程攻击型部队可威力大增，但早期时因为经济限制不能造弓箭手，如果用投石兵代替弓箭手的话，每座防御塔至少需要两名投石兵驻入才能起到一名弓箭手的效果。如果早期快攻得手后要特别留心四散奔逃的敌人农民，他们会修建兵营和防御塔发起反攻。游戏中远程攻击型的部队可驻防城市中心，但无论你驻扎了多少部队，城市中心射箭的伤害力和速度都不会有所提高，所以攻城中基本可以不用担心城市中心的火力。在战斗中切忌分批上阵的添油战术，最好把所有部队在安全地点集中后再一拥而上，集中优势兵力胜算要大得多。

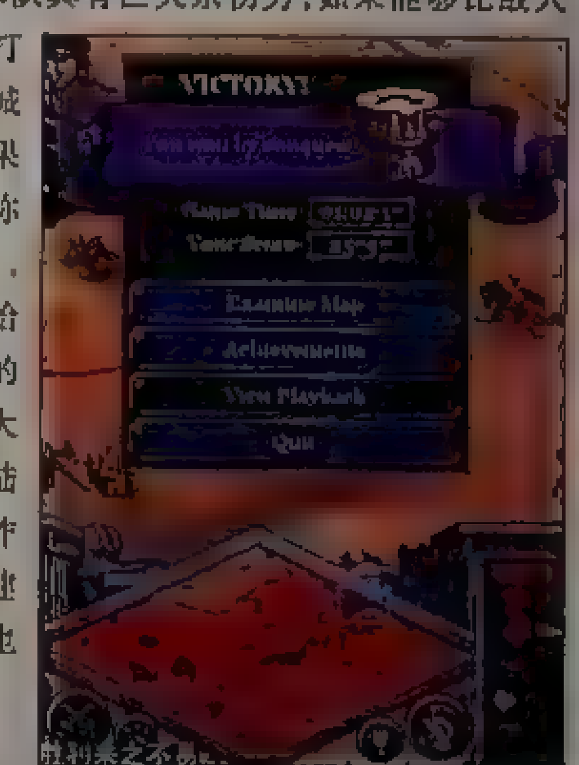

军事要塞生产将军和间谍

游戏里的6种基本资源和32种稀有资源可不是拿来观赏的，囤积大量资源也是一种浪费，只要有足够资源就应该源源不断地生产部队，或研究提升技术，或修造所需建筑。总而言之，要把所有资源迅速转化为消耗和克制敌人的手段。在建新城市选址时要充分考虑附近的资源分布状况，例如山脉与森林之间的空地是最理想的地点。如果能在靠近资源点的地方建城，以后可以在城区修建资源技术建筑，而这些建筑物可进一步提升资源采集效率，把它们集中在城区也能避免敌人破坏。在没有矿井的城市范围内修建融炼厂是毫无意义的，一座融炼厂必须要有矿井才能发挥作用。锯木厂对伐木场，谷仓对农田的关系也遵循同样道理，但石油提炼厂却是个例外，只要玩家建有油井或采油平台，无论在哪里造石油提炼厂都可发挥作用。石油提炼厂提升产油量的效果是可以递增的，也就是说，如果修一座石油提炼厂可提高产油量33%，那么修两座可提高66%。

把最后一枚核弹留给敌人

原子弹并不可怕

核子武器堪称此游戏中的超级兵器，飞弹发射平台研制出的洲际核弹可飞越最大尺寸地图的一半宽度。使用核弹有两大弊端，一是会遭到国际贸易禁运，二是可能导致世界毁灭，当敌我双方发射的原子弹达到指定数量时全世界就会毁灭，游戏将以平局结束。笔者对核弹的看法只有八个字：尽快研制，抢先使用。核弹对城市和部队具有巨大杀伤力，如果能够比敌人先研制成功就应该立刻使用，重点打击目标为敌人部队集结点和繁华城区。不用担心世界毁灭的问题，如果毁灭倒计时规定的数量为20枚，你就抢先把19枚核弹投到敌人头上，至于毁灭世界的那最后一枚则留给对手，你看他敢不敢发射？核对峙的危险过后仍然要有常规战争手段，大规模的火箭炮车集群是信息时代陆战的主力军，而有战斗机护航的轰炸机群可迅速摧毁敌人城中的各种建筑物，即使是蜂拥而来的大批敌军也会在地毯式轰炸下奄奄一息。



胜利来之不易

军事要塞里生产的将军和间谍也是非常有用的特种单位，如果使用得当往往能扭转局势，通常情况下玩家至少需要两名将军和四名间谍。对付敌人的间谍主要依靠由侦察员升级而来的特种兵，可让他们守候在偏僻地区伏杀企图渗透边境的敌人间谍。

最后提醒各位玩家，在激烈的战斗中要记住按P键可暂停游戏，给自己一些时间思考或细看局势可能会更有助于夺取最终的胜利。■


进入火药时代后的城市景观
进入工业时代后的城市景观



汤米（Tommy）奉老大 Sonny 之命，带着钱去码头交易，交易过程中突遭蒙面枪手袭击，汤米侥幸逃出……。当由玩家指挥时，让汤米走到指示地点上车（Enter 或 F），开至位于海滨的旅馆。在旅馆里存盘，这是游戏前期唯一的存盘地点，在完成任务后记得来这存盘，然后上楼给老大 Sonny 打电话。动画显示其实他就是蒙面枪手，夺了钱和毒品，却勒令汤米将丢失的钱找回来。由此，汤米踏上了一条亡命之路……。本文仅介绍主线通关任务，支线任务请自行探索。由于在完成任务时不必按固定的顺序，故以任务提供者为导线来进行介绍。注意在小地图上显示了任务提供者的代号和大概方位，比如当律师 Ken Rosenberg 提供任务时，小地图上总有个 L 标志。

一、律师 Ken Rosenberg（L点）

1、一位老友（An Old Friend）

从旅馆出来，抢一辆轿车或摩托车（按 Enter 或 F，注意上车后要马上开动，否则会被车主暴打），开到老友 Ken Rosenberg 的办公室外，他是一名律师。交谈后，Ken 让汤米先去换身衣服。驱车前往 Rafael 服装店（紫色标记），即完成此任务。

2、聚会（The Party）

从服装店出来，抢下旁边的一辆豪华摩托车，跑到指定的海滨俱乐部，结识上校 Cortez 的女儿 Mercedes。她介绍汤米认识了一些帮派头子，然后离开此地。驾驶 Infernus 豪华车送她去 Pole 夜总会。（报酬：100元）

3、巷中冲突（Back Alley Brawl）

到 Malibu 夜总会找 Kent Paul 了解情况后，转至指定地点找到厨师，用拳头击倒他，拿他的电话，这时 Lance Vance 出现。2人一起逃跑，躲开数名厨师的追击。只要跳上 Lance 的车即可。（报酬：200元）

4、陪审团的愤怒（Jury Fury）

从律师的办公室出来，就目睹一场车祸。汤米奉命恐吓两名陪审员，它们的位置由黄点所标识。先后去那两个地点，用锤子砸烂他们的车子，迫使他们屈服。注意过程中他们会试图逃跑，可将自己的车停在其车前，使其无法逃脱。注意此2人不可毙命。（报酬：400元）

5、骚乱（Riot）

先去 Raphael 服装店换身邮政[illegible]，然后赶到罢工工人所在的院子。击打4名工人引发骚乱，警卫将打开铁栅栏。冲过铁门，用枪朝气罐射击，摧毁3辆邮政车（或者用大棒砸，在车子冒火时跑开）。过程中注意避开警卫和工人的攻击。（报酬：1000元）

二、上校 Cortez（C点）

1、叛徒的下场（Treacherous Swine）

拿着上校 Cortez 所给的电锯，驾车抵达指定地点。进房屋干掉两个保镖，Gonzalez 趁乱逃了出去。收起电锯，追出门（用右 shift 键加快跑步速度），逼近 Gonzalez 时再拿出电锯干掉他。此时警星达2颗，将有2辆警车来追。赶快跑回到车上，狂逃至喷漆点，消除警星。（报酬：250元）

2、街头枪击（Mall Shootout）

先去武器店买冲锋枪和盔甲，再赶到指定建筑的二楼，与信使交谈。动画之后，马上由自动扶梯冲下去，出门驾车，追赶信使，将其逼翻、击杀，捡起地上的公文包。此时警星达2颗，驾车逃回到海滨。（报酬：500元）

3、守护天使（Guardian Angels）

去指定的二楼停车场取攻击步枪，和 Lance 一起赶到另一地点，与 Diaz 接上头。Diaz 及其2名保镖呆在巷子里，汤米和 Lance 则上两旁的铁架阳台。稍后有交易的人赶到，很快双方发生交火。朝来敌开枪，确保 Diaz 和 Lance 幸存下来。当战斗结束时，2名摩托车手下车而逃，抢走了钱箱，其中一人不慎摔倒。汤米迅速下来，骑上那辆摩托车，追赶另一名摩托车手。将其击毙并拿回钱箱，交还 Diaz。切不可让目标跑得太远，否则任务失败。（报酬：1000元）



4、遵命（Sir, Yes Sir）

此关目标是偷一辆坦克。开车到黄色标识处，一支军队正在大路上前进。硬冲过去的话，坦克门会关上。在拐弯路口采取行动，抢进坦克之中，马上掉头逃跑。士兵、警察、直升机齐来拦截，确保坦克的血没有全部损失掉，它会自行疗伤。开到指定车库，从坦克里出来并走出车库，就没事了。（报酬：2000元）

5、甲板援手（All Hands On Deck）

目标是保护上校安全离开。先朝跟在豪华轮旁边的多艘游艇射击，在一座桥前被5艘游艇挡住，将它们都击毁。当敌直升机飞临时，最好用火箭筒（在地图西南有捡，见附图）将其早点击毁，否则会有敌人下至甲板上。击毁数架直升机后，方才过关。（报酬：5000元）

三、Avery Carrington（A点）

1、四块铁（Four Iron）

到指定地点换上高尔夫球衣后，进入高尔夫球场（武器都被挡在了外面）。取一根高尔夫球杆，驾车抵达目标地点。上楼梯，敌人警觉。用球杆打倒逼近之敌，迅速下至平地，开车追赶目标。其保镖将从多个方向来拦截汤米。目标将在绿茵地上来回绕圈，趁他快到河边的时机，加足马力撞过去，将目标连人带车撞到水中，使其淹死。当然，若能用球杆砸到他也行，不过在其保镖护卫下难办到。（报酬：500元）



2、爆破者（Demolition Man）

此关是操纵模型飞机，去对面的大楼在7分钟内完成4颗炸弹的安放。模型飞机的操作方法是：数字小键盘上的9和6分别代表前进、后退，Q和E旋转方向，W、S是上升、下降，鼠标左键或左 ctrl 键丢弹，落到地面则自动取得炸弹。先别取炸弹，熟悉一番模型飞机的操作方法，并将它开到对面大楼里，寻找四个安放炸弹的地点，了解进出各楼层的路线（从中央的楼梯上去），干掉拦截的工人和警卫。当拾起第1颗炸弹后，就开始计时。需多练几次，方可在限定时间内完成炸弹安放（扔在油桶上）。（报酬：1000元）

3、二元打击（Two Bit Hit）

据称某个帮派头子死了，Avery 派汤米去确保该人真正死亡。先去指定地点换身衣服，接着赶到灵车处。灵车逃跑，其保镖则驾车拦截。若从后面追灵车，它老扔棺材下来，棺材里装满了炸药，碰上就爆炸。所以应趁它上跨河大桥的时机，从侧面超越它，超出一段距离后掉头，然后迎面撞之，再下车射击，最后驾车离开该地区。（报酬：2500元）

四、Ricardo Diaz（D点，中心岛）

1、追逐（The Chase）

驾车到指定地点，在窗口张望，扭头发现目标正在阳台上，下来他也发现了汤米，扭头就跑。追上屋顶，目标一路狂逃，然后驾车逃离。抢下一部车尾随追去，对方会在车上开枪射击，避开之。直到追到其老家，看着目标下车进入一座建筑物。（报酬：1000元）

2、金边（Phnom Penh '86）



Lance 驾驶直升机，汤米负责开火射击。飞临敌压境上空，多朝油桶开火，爆炸将消灭不少敌人，从而保护了直升机。歼灭数处敌人后，下飞机，冲入旁边的楼房，保持移动，消灭众敌，攻至屋顶，消灭残敌，拿起钱，上接应的直升机。（报酬：2000元）

3、最快的船（The Fastest Boat）

驾车抵达地图西南的码头，杀进船厂，站到紫色位置上，动画显示汤米拨下开关。消灭屋外之敌，到水边上游艇，此时警星达2颗，旁边还有黑帮的游艇追击。一面躲避敌人，一面将游艇开到 Diaz 的后院码头。（报酬：4000元）

4、供求（Supply And Demand）

几个帮派争购一批货，货主出售的条件是谁在赛艇比赛中获胜，货就卖给谁。开始后，马上驾艇左转，穿过桥洞（注意只有一个桥洞没有阻拦），进入高尔夫球场的水道，率先抵达目的地。不过事情绝没有这么简单！抵达后，别的船将攻击汤米，先是后面的游艇，接着是旁边陆地上的人，再是空中的直升机，最后是在前方的一艘游艇。通通消灭它们，并抵达终点。（报酬：10000）

五、Tommy Vercetti（V点，即中心岛 Diaz 的豪宅）

1、死亡竞赛（Death Row）

听说 Lance 被折磨的消息后，汤米驾车飞奔指定地点，必须在限定时间内到达。敌人用轿车挡在大门前，从缝隙中冲过去，撞死沿途的敌人，直接冲到关押 Lance 的屋外。下车击毙守卫，救下 Lance，杀满屋外之敌，乘车离开码头。出门时，先在右边的小巷子打个转身，避开敌车的高速冲击，然后凭借车技快速开往医院。沿途敌人从四面八方猛追，但汤米不能下车，否则 Lance 很可能被撞死。抵达医院后，必须开到室内再下车，避免 Lance 被敌车撞死。（报酬：无）

2、强夺（Rub Out）

为报复 Diaz，汤米和 Lance 一起，闯入 Diaz 的豪宅。先在外围用狙击枪摆平一些守卫后，再从正门攻进去。上楼，干掉所有守卫，最后 Diaz 现身。将他击毙，就获得了这座豪宅！终于有第二个存盘点了！（报酬：50000元，豪宅）

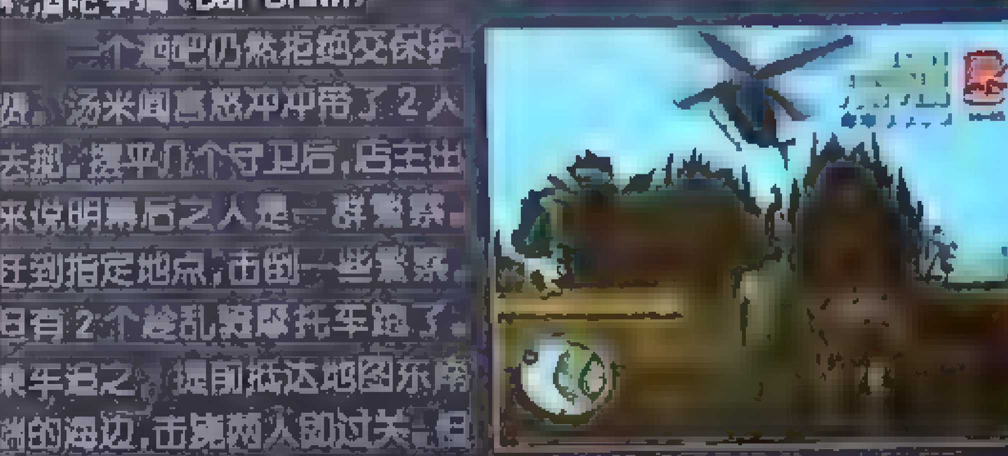


3、震撼（Shakedown）

取代 Diaz 后，许多商家不肯象以前那样交保护费，必须给它们树立一个榜样。汤米驾车来到地图东北的超级大市场，进门后用棍子或长刀砸烂右边的玻璃，再砸左边的众多玻璃。由自动扶梯上二楼，继续

面玻璃，当看到……来下楼，再砸掉 2 片地区的玻璃，才完成任务。此关时间很紧张，应在徒手和棒球棍之间切换，以加快跑步的速度和砸烂玻璃的速度。三角形的黄色标识表示目标和你不在同一层，方形标识表示在同一层。完成此任务后，汤米可以购买城市里的各项资产了。（报酬：2000 元）

4、酒吧争端（Bar Brawl）



一个酒吧仍然拒绝交保护费，汤米闻言怒冲冲带了 2 人去砸。摆平几个守卫后，店主出来说明幕后之人是一群警察。赶到指定地点，击倒一些警察，但有 2 个趁乱骑摩托车跑了。乘车追之，提前抵达地图东南端的海边，击毙两人即过关。但这时，Lance 与汤米的关系开始恶化，因为 Lance 觉得汤米不尊重他。（报酬：4000 元）

5、警署（Copland）

汤米设下圈套，离间警察与商家的关系。驾车到指定地点附近，以撞倒警察的方式引起 2 颗警星，将车开进指定的车库，待警车一来，卷闸门就落下……汤米和 Lance 扮成警察，开着警车（车库旁就有一辆）去那个超级大商场，进门后转右，在咖啡吧里安置炸弹，马上出门。炸弹爆炸后引起 5 颗警星，赶快到商场下方的平地上除一颗警星标志，只余 4 颗，这样逃跑会轻松点，没有 FBI 重型车的撞击。乘车逃跑至豪宅，沿途注意躲避警察们所设的爆胎路钉（可先去喷漆处）。此后，豪宅开始为汤米赢利，每天 5000 元。（报酬：10000 元）

六、摩托帮（黑色山标识）

1、合金轮（Alloy Wheels of Steel）

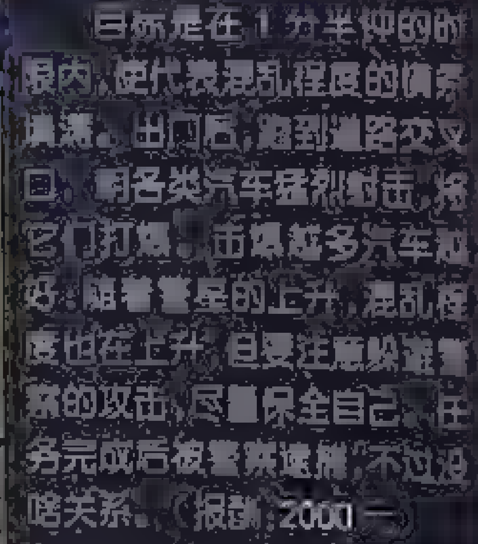
汤米与 4 名摩托车手比赛，依次穿过一些路标点，只有取得第一才能过此关。骑上酒吧旁的重型摩托车，来到起跑线。比赛开始后，初期别超队，跟着跑，不一定要跑很快，少犯错误是最重要的。摩托车不经撞，碰一下就倒，另外在转弯时使用刹车，减少摔倒的可能。只要摔倒次数限制在 2 次以内，就有希望获胜，当然，必须多跑几趟方能赢。（报酬：1000 元）



2、制造混乱（Messing With The Man）

目标是在 1 分半钟的时限内，使代表混乱程度的横条满溢。出门后，跑到道路交叉口，朝各类汽车猛烈射击，将它们打爆。击爆越多汽车越好，随着警星的上升，混乱程度也在上升，但要注意躲避警察的攻击，尽量保全自己。任务完成后被警察逮捕，不过没啥关系。（报酬：2000 元）

3、偷窃者（Hog Tied）



有人偷走了摩托帮头子的爱车，汤米去夺回该车。骑驶酒吧旁的重型摩托车，按照提示开到指定地点，加速冲上楼梯，从街道上空飞车而



……（报酬：4000 元）

七、Love Fist 合唱团（骷髅头标识）

1、爱情果汁（Love Juice）

先开车去指定地点与一摩托车手交易，但对方拿了钱就跑，没有交货，开车追杀他，由于对手车技娴熟，所以最好用高档车追之，比如 Infernus，将不名誉将其撞倒、击毙，拿到货品和钱。又要立即去接 Mercedes，必须在 1 分半钟的限定时间内将她送到合唱团所在地。时间非常紧张，关键是过中央大桥后下桥时不可加速，那儿很容易出事。（报酬：2000 元）

2、疯狂杀手（Psycho Killer）

接到任务后，乘上指定的车，到一商店旁，目睹一精神病人枪杀一警察后驾车逃离。驱车追他，千万不可追丢，因为小地图上没有关于他位置的黄色图标显示。此关相当考验驾车技能，追到后击倒他。（报酬：4000 元）

3、生死时速（Publicity Tour）

众人准备出发去继续对付那个疯子，但却遭疯子暗算，车上安装了炸弹，只有保持一定的速度，炸弹才不会爆炸。屏幕右边的横条代表炸弹爆炸的进度，若被白色填满，就会爆炸。开车出发，千万别撞车，不过可以减速。注意车子的转弯性能比较迟钝。关键在于要绕到中央岛屿，即豪宅所在地，在那个岛屿上来回绕圈子，直至合唱团的成员将炸弹解除，最后将他们送到指定地点。（报酬：8000 元）



八、古巴帮（Cubans，黑手掌标识）

1、赛艇（Stunt Boat Challenge）

目标是驾驶一艘游艇在 3 分钟的限定时间内依次穿过湖上的 30 个地点。多跑几次，熟悉路线，不算很难。（报酬：1000 元）

2、炮灰（Cannon Fodder）

抢下一辆足够宽大的车，接应多名古巴帮成员上车，开至海地帮所在地。下车后要在敌建筑里进攻，先打爆拦在大门口的汽车，爆炸将消灭许多敌人，余敌容易对付，自己方的冲锋被对方在楼顶的狙击手所遏制，再增援一到，干掉狙击手，冲进院子里，消灭敌人，驾驶里面的指定车辆逃跑。途中遭到警车的紧密追击，逃回酒吧就完成任务。（报酬：1000 元）

3、水上袭击（Naval Engagement）

开车到湖边，再乘船到中央岛，然后站在游艇上开枪，击毁 2 艘游艇。上岸，扫击众敌，同时搜集文件包和钱。收集完后马上撤离，此时警星已升至 5 颗，开车逃离，途中若有机会到喷漆处就最好，可消除警星，回到酒吧就安全了。（报酬：4000 元）

4、特洛伊（Trojan Voodoo）

先要找一部海地帮专用的 Voodoo 车，在胖女人 Auntie Poulet（海地帮头目）的住所旁就停有一辆。驾驶 Voodoo 到达指定地点，跟随其它 voodoo 车进入工厂，消灭所有敌人。接下来要在 3 个位置安放 3 颗炸药，从安放第一颗起计时。先上二楼安放，再迅速下楼安放另 2 颗，马上冲出工厂，但大门已经关上了，在大门口转右，由楼梯

上屋顶……在 1 分钟的时限内完成逃跑。（报酬：10000 元）

九、海地帮（Haitians，帮主是胖女人 Auntie Poulet，黑人形标识）

1、争抢符咒（Juju Scramble）

目标是从警察的监视下抢到 3 个物品。乘车到指定地点，一拿起第 1 个物品，就开始计时。此时 2 颗警星，但别管警察，乘车去附近地点，取得第 2 个物品，警星变为 4 颗。因时间紧迫，马上乘车赶往第三个地点，那儿离得比较远。注意第 2 个物品所在地点的附近巷子里可拾到一个警星，驾车穿过它可将警星减低为 3 颗。赶到第 3 处地点，即使没能拾到物品，但可干掉那个拿着物品的警察，夺得第 3 个物品。最后逃至胖女人的住所。整个过程中最难对付的是警察施放的爆胎路钉，汽车若驶过它，就很难跑起来了。（报酬：1000 元）

2、轰炸（Bombs Away）

此关是操纵模型飞机，朝一些目标投弹轰炸。但这种模型飞机很难操控（鼠标左键投弹，W 键加速），游戏因此也提供了 3 架模型飞机，若 3 架全部坠毁就任务失败，倒是没有时间限制和炸弹数量限制。首先要能飞起来，需多练习。只要飞机能一跳一跳了，起飞就有希望；起飞后不要留在城市区，飞到水面上空，较易保持飞行；其次，把握好投弹的时机，看起来似乎在敌人上空了，其实往往还有一定距离。这个也只有靠练习；第三，尽量保全飞机，只要能留住它，总能飞起来对目标攻击；第四，不可飞得太远，若超过攻击距离一小段时间，飞机就会自动毁坏；第五，敌人在遭第一次攻击后将分散逃跑，须一个一个解决掉；最后，转弯要在飞到最高点或者在上升的阶段时转弯，不可在下降时转弯。消灭地图上的所有黄色标识，方才过关。（报酬：2000 元）

3、肮脏的游戏（Dirty Lickin's）

出门后立即乘车，开到前方建筑侧面的巷子里，下车，由楼梯上至屋顶，跑到紫色标识处。只有站在这儿开枪，才不会被古巴帮的人发现。前方的空地上，古巴帮和海地帮的人正在械斗，汤米必须在海地帮的人全部阵亡前干掉所有古巴帮的人。如果你狙击水平强，不妨就用胖女人给你的那把狙击枪，但笔者实在用不惯，尤其是古巴帮后来来的那两拨增援，数量太多了，狙击枪根本打不过来。所以推荐就用攻击步枪，只要注意别打海地帮的人，到后期朝众多古巴帮的人扫射更是特别有效。（报酬：4000 元）

十、资产任务

汤米在取得了中心岛豪宅的控制权后，就可在城内购置各项资产了。先找到资产的位置，在其门口有一个绿色的箭头标志，走到那个标志上，游戏将提示需花多少钱购置它。如果有足够多的钱，就按 TAB 键完成购买，获得一个额外的存盘点。接下来，完成相应的任务，就能使该项资产实现赢利。

（一）码头（Boatyard）

关卡（Checkpoint Charlie）



建议驾驶那艘会被……，其转弯性能好一些，转弯时要大动舵，不要老按着方向键。注意游艇的朝向与玩家的视角调整有一个小的时间差，转弯别过头了。需多跑几次，熟悉游艇的操作和行进路线。应该说，时间是相当紧张的，犯错误不可超过 1 次。（盈利：2000 元 / 天）

（二）冰激凌店（Cherry Popper IceCream）

销售（Distribution）

开着冰激凌车到市区叫卖，卖完 50 支而且没有被警察逮住，才算完成，没卖完 50 根前不能下车，否则前功尽弃。叫卖前，按 R 键关掉电台广播，然后按 shift 键启动音乐（若没听到就多按几次），这样一来，就能吸引附近的人来买冰激凌。到地图东南的海滨一条小路，就在 2 个点之间来回跑，先停在一点叫卖，车子停放位置要便于逃跑；当卖出 3–5 根时，会引来警察（1 颗警星），赶快逃跑，等警星消失了再停在另一点叫卖。依法炮制，直到卖完 50 支冰激凌。（盈利：3000 元 / 天）

（三）舞厅（Pole Position）

帮助舞女（Helping Out The Strippers）

到舞厅内部的第一间隔房看表演，每隔几秒就花去 5 块钱，等花费额达 600 后，再离开。（盈利：4000 元 / 天）

（四）印刷厂（Print Works）

1、偷窃（Spilling The Beans）

先去酒吧获取信息，接着去码头旁的指定地点，用狙击枪干掉一些警卫，然后偷偷上船，由铁架楼梯一路上行，从驾驶室夺得资料。一出来就警铃大作，此时 2 颗警星。逃回至印刷厂。（报酬：2000 元）

2、拦截信使（Hit The Courier）

驾车到码头，埋伏。信使从直升机降落后，将携带电路板驱车离开，最好能在他离开大门前干掉并夺得电路板，否则就得玩一场飞车游戏。不仅 2 颗警星，不断有警车围追堵截，而且遭抢劫的那方也会出动车辆拦截。夺得电路板后，逃回印刷厂。（报酬：6000 元，盈利：8000 元 / 天）

（五）汽车展示厅（Sunshine Autos）

花 5 万元买下它后，在其地下停车库中有一个专门的容纳展示用汽车的车库，车库旁贴有一份名单，将名单上的各辆车都开进该车库，就完成一组寻找展示车的任务。共有 4 组展示车，不过不必全部完成它们。找车的途径有两个：到地图西北，在合唱团北面的巷子里买下一处不动产（1.4 万元），从而拥有 3 个大车库（屋顶还有直升机），然后驾车去地图西北角，那儿有一个庞大的海滨停车场，开着车在里面转，检查停靠在那里的各辆车，若发现它属于当前组就开回展示厅，若发现它属于更高级别的组就开到那 3 个大车库里去；第二个途径就是平时开车时多留神，碰到了相关的车就开回展示厅，停到地下停车库里藏起来。以下是各组车的名称。

第一组：Landstalker、Idaho、Esperanto、Stallion、Rancher、Blista Compact。

报酬：Deluxo

盈利：1500 元 / 天

第二组：Sabre、Virgo、Sentinel（展示厅里就有一辆，直接开进去）、Stretch（Vercetti 的豪宅外停有一辆）、Washington、Admiral、

[illegible] Sabre Turbo
[illegible] 4000 元/天
[illegible] Cheetah、Infernus（Vercetti [illegible]）、Banshee、Phoenix、Comet、Stinger
[illegible] Sandking
[illegible] 6500 元/天
[illegible] Voodoo（[illegible]）、Cuban Hermes、Caddy（[illegible]
[illegible] Baggage Handler、Mr. Whoopee（[illegible]）、Pizza Boy
[illegible] Hotring Racer
[illegible] 9000 元/天

（六）夜总会（Malibu Club）

1、[illegible]（No Escape）

[illegible] Cam [illegible] Cam [illegible] Cam [illegible]（报酬：1000 元）

2、[illegible]（The Shootist）

[illegible] 60 [illegible]（报酬：2000 元）

3、车手（The Driver）

[illegible] 2 [illegible] 2 分钟的时间内跑完全程，否则肯定失败。（报酬：3000 元）

4、[illegible]（The Job）

[illegible] Cam [illegible] Cam [illegible]


100 个小包图


38 个超级跳跃点图

[illegible]，由电梯上至三楼，在金库门前安好[illegible]，返回二楼，在指定地点找到[illegible]，将[illegible]金库门[illegible]，再返回一楼。这时候，SWAT 从天花板攻了进来，消灭他们[illegible]，[illegible]门外的敌人，登上[illegible]的士，[illegible]路的汽车，在不远处的[illegible]，只要[illegible]进车库，就没事了。过程中 Philips 不[illegible]，最后，[illegible]，抵达指定地点。（报酬：30000 元，[illegible]：10000 元/天）

十二、通天任务

[illegible]完成了[illegible]任务和[illegible]任务后，[illegible]的第 1 项任务，[illegible]。[illegible]，所以剩余的 1 个[illegible]任务（Phil Cassidy）和 2 [illegible]任务（的士公司和电影制片厂），[illegible]。[illegible]，[illegible]的通关任务。[illegible]，也完全略过了。附图中标出了[illegible]位置。

1、拦截收税者（Cap The Collector）

[illegible]，引起了[illegible] Sonny 的[illegible]，[illegible]，共 3 [illegible]，[illegible] 3 [illegible]。[illegible]。（报酬：30000 元）

2、[illegible]朋友（Keep Your Friends Close）

Sonny [illegible] Sonny [illegible]）。[illegible] Lance 出卖了。[illegible] 20 多个敌人[illegible]，Lance 在右上方[illegible]，[illegible]，[illegible] Lance。[illegible] Sonny 的人在主办公室里[illegible]，因此在进入此任务前一定要[illegible]，[illegible]，消灭 Sonny 及其手下，[illegible]……（报酬：30000 元）■



地下寺院

莹石 1：拿"色严之书"的门进去右转角处。
加锁宝箱 1：获得绳梯，左、右、左。

南天之地

莹石 2：打败拿狼牙棒的魔王之后，进门的三个壶下面。
四圣兽宝箱 1：按照由右至左的顺序，先输入第 6 列文字，再输入第 3 列，最后输入第 1 列，选确定。
四圣兽宝箱 2：按照由左至右的顺序，先输入第 4 列文字，再输入第 1 列，最后输入第 6 列，选确定。

天守阁 1F

莹石 3：拿"弓"房间的外面楼梯与宝箱之间。

天守阁 2F

莹石 4：将木箱砍掉之后会出现宝箱（宝箱是定角之矢）就在楼梯下面。

天守阁

莹石 5：获得"青龙之书二卷"的对面桌子
加锁宝箱 2：获得弓箭，左、右、左、右、右
在天守城堡中，主角与枫共同行动，最后一道机关会将主角困在水牢里。枫要在隔壁室旁的墙上发现机关，在限定时间内破解机关，即可救出主角。墙上机关破解的方法有许多种，以下提供较为简单的一种
1、两个小的往下走
2、中间左边两个直的全往右边
3、上面二条横的全移到左边。
4、右边 2 直 1 横往上走。
5、中间两小块往右边
6、中间 2 直往下走
7、右边 2 直往左边
8、右边 1 横两小块往上走

天守之地下

莹石 6：走到都是武管的地方，到底右转最里面。
莹石 7：获得"幻魔默示录上"的房间门旁。
加锁宝箱 3：获得青丸之键，中、左、右

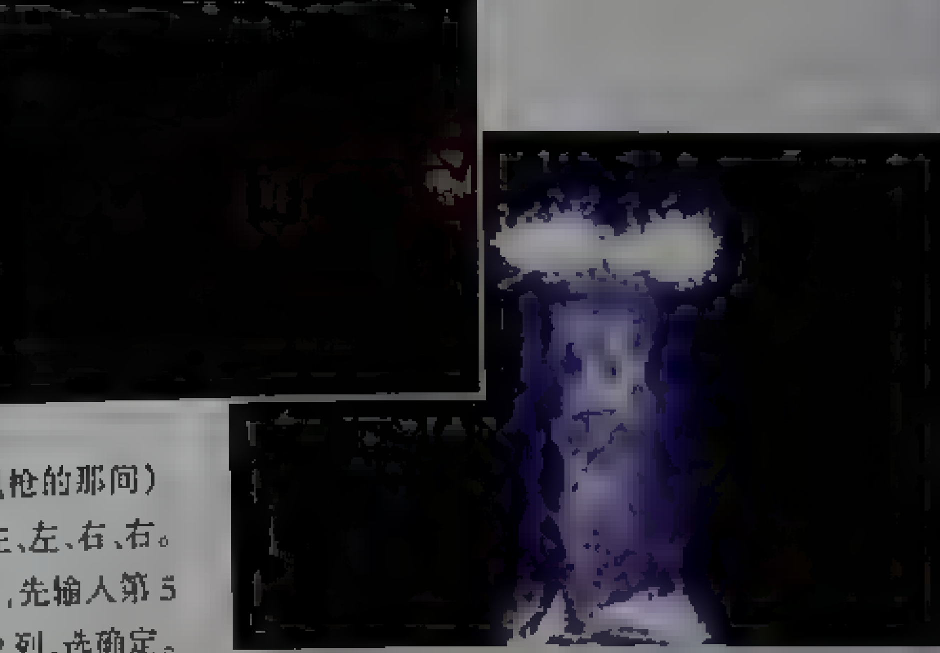
魔空空间

在天守之地下补充鬼力的存储点是"魔空空间"的入口，与怪老头交谈可选择进入二十层的"魔空空间"，这里是考验玩家战斗实力的场所，同时也能获得"昆沙门箭"。在魔空空间中敌人若不是一击毙杀便不会出现黄色的魂，每打完一层会出现往上与往下的门，若是选往上的门回到原本的世界中，再回来便得从第一层开始打，所以请玩家在贸然进入之前做好充分准备。

莹石 18：魔空空间 8F。
莹石 19：魔空空间 10F。
莹石 20：魔空空间 17F

西天之地

莹石 8：在某个转角处。（有颗大石头）。
莹石 9：获得"银之羽符"房间里的佛像。
莹石 10：获得"反鬼之小太刀"房间的进门处。
莹石 11：获得"反鬼之小太刀"之前的斜坡上。（砍断绳子让滑板车下滑处）
莹石 12：紫电 LV3 的门旁。（拿火绳枪的那间）
加锁宝箱 4：获得反鬼之小太刀，中、左、左、右、右。
四圣兽宝箱 3：按照由右至左的顺序，先输入第 5 列文字，再输入第 7 列，最后输入第 2 列，选确定。



东天之地

莹石 13：三重之塔顶上。
莹石 14：汐见橹的主角搭船处。（有存储点）
莹石 15：东天之像的房间。（只有枫可取得）
莹石 16：桥上橹番所。（有存储点）
莹石 17：获得"镝矢"的地方。
加锁宝箱 5：获得鬼神之具足，左下、右上、右下、左下、右下。
四圣兽宝箱 4：按照由左至右的顺序，先输入第 6 列文字，再输入第 3 列，选确定。

《鬼武者》隐藏因素

一、收集到 20 颗莹石之后破关，会有"鬼魂"的小游戏。再将鬼魂破关，就能在游戏一开始使用昆沙门剑，而且"定角之矢"、"长根之火矢"、"弹丸"、"爆烈弹"无限，咒缚符 99 个!!

二、游戏结束后如果得到鬼武者称号，可使用特别版的枫。

三、超强武器昆沙门之剑获得方法。在魔空空间第二十层拿到昆沙门之箭，在打完玛客拉斯进入记录点旁边有扇门，在其中获得昆沙门之剑。■

层数	敌人	宝物
第一层	骷髅兵	无
第二层	蓝色忍者	无
第三层	骷髅兵和红色铠甲武士	无
第四层	红色铠甲武士	无
第五层	红色铠甲武士与蓝色忍者	晶石
第六层	蜥蜴兵	无
第七层	蚂蚁兵	无
第八层	蜥蜴兵与骷髅球	无
第九层	中型牛和蜥蜴兵	药丸
第十层	巨型牛和骷髅球	吸阵符
第十一层	触手怪	无
第十二层	触手怪与骷髅球	无
第十三层	蚂蚁兵与触手怪	身代之木札
第十四层	隐形怪	草药
第十五层	触手怪和隐形怪	晶石
第十六层	黑色忍者	草药
第十七层	黑铠甲武士与红铠甲武士	无
第十八层	隐形怪与黑忍者	草药
第十九层	黑忍者与黑铠甲武士	无
第二十层	巨型牛与隐形怪	昆沙门箭

"鬼武者"称号获得标准

游戏时间		[illegible]		灭敌数	
5 小时以上	3 分	34999 以下	3 分	399 只以下	3 分
4~5 小时	3 分	35000~44999	5 分	400~499 只	5 分
3~4 小时	7 分	45000~54999	7 分	500~599 只	7 分
3 小时以内	10 分	55000 以上	10 分	600 只以上	10 分

总评等级	
鬼武者	30 分
荒武者	25-29 分
若武者	18-24 分
[illegible]武者	10-17 分
落武者	9 分



秘集市

X战警Ⅱ钢狼复仇
X2: Wolverine's Revenge

为使用秘技激活功能，务必要将游戏按键设为默认键盘设定，否则将无法激活。

在游戏主菜单画面中输入与下动作序列对应的默认按键：

[Punch] [Senses] [Punch] [illegible] [Punch] [Crouch] [Senses]

输入正确的话会有一个提示音，然后再输入与下动作序列对应的默认按键：

[Punch] [Senses] [Punch] [Senses] [Punch] [Punch] [Senses] [Crouch]

输入正确的话会有两声提示音。此后主菜单画面中的"Continue"选项会变为"Level Select"（选关）选项，而且在游戏中若暂停，会出现一个秘技选单，其中包括"Invincibility"（刀枪不入）等选项，此外除Strikes之外所有内容均被开放。

注意：使用选关功能会有两种连带影响。其一，隐身攻击将不再使你得到标签，这意味着你无法升级至更高的攻击级别，因此在使用秘技之前应先收集到所有标签。其二，若你使用过选关秘技，你所保存的游戏记录时间前会有一个X标志。

圣战群英传Ⅱ光明守护者
Disciples 2: Guardians of the Light

游戏中按回车出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

moneyfornothing	魔法、金钱及资源数值变为9999
borntorun	队伍移动力充满
help!	队伍生命力全满
wearethechampions	当前任务立即获胜
loser	当前任务立即落败
herecomesthesun	地图全开
paintitblack	地图全关
anotherbrickinthewall	允许在首都进行建设
givepeaceachance	与所有国家保持和平状态
badtothebone	与所有国家进入战争状态
cometogether	与所有国家结盟
jump	队员升级所需经验值-1
stairwaytoheaven	队伍升级
lifeisacarnival	所有死者重生
allalongthewatchtower	查看敌方信息
invisibletouch	功能未明
letsdothetimewarpagain	功能未明

星际枪手
Stargunner

游戏中按【Pause】键，输入irabiacheat开启秘技模式，若成功开启会有声音提示，此后输入下列代码获得相应功能（秘技模式下将无法进入得分排名）：

blast	获得激光武器
plasma	获得电浆武器
pulse	获得脉冲武器
cash	获得5000积分
flames	短时间内刀枪不入
nuke	获得4枚原子弹
life	获得额外生命
warpto	跳入当前章节的下一关
impulse	获得标准脉冲引擎
megapulse	获得Megapulse 2000引擎
ioniser	获得Hydrogen Ioniser引擎
gravdis	获得Gravdis 5引擎
ener	获得Enertron卫星
mine	获得Mineslammer卫星
dyna	获得Dynamo 500卫星
t00	移除位于顶部的武器
t01	Credit Drone武器置顶
t02	Plasma Bomb武器置顶
t03	Evolter武器置顶
t04	Matter Disruptor武器置顶
t05	Rebounder武器置顶
t06	A-Matt Boomerang武器置顶
t07	Fragmentor BE800武器置顶
t08	Bi Partical Cannon武器置顶
t09	Flamer武器置顶
t10	Ion Cannon武器置顶
t11	Magnum 3000DX武器置顶
t12	Dual Laser武器置顶
t13	Torpedo Launcher武器置顶
b00	移除位于底部的武器
b01	Credit Drone武器置底
b02	Plasma Bomb武器置底
b03	Evolter武器置底
b04	Matter Disruptor武器置底
b05	Rebounder武器置底
b06	A-Matt Boomerang武器置底
b07	Fragmentor BE800武器置底
b08	Bi Partical Cannon武器置底
b09	Flamer武器置底
b10	Ion Cannon武器置底
b11	Magnum 3000DX武器置底
b12	Dual Laser武器置底
b13	Torpedo Launcher武器置底

星际迷航:菁英力量Ⅱ
Star Trek Voyager: Elite Force 2

使用命令行参数"+set cheats 1"启动游戏（例：假如你的游戏安装目录为D:\EF2，在桌面的"开始\运行"对话框中选取主执行文件并在引号后面输入如"D:\EF2\EF2.exe" +set cheats 1），在单人游戏中按【~】键即可进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

god	刀枪不入模式
give all	获得所有武器

三国群英传Ⅳ

在游戏大地图画面直接键入DALION即可开启秘技模式，此后直接输入下列代码获得相应功能：

BL#	我方武将（#为数字001至172）
BR#	敌方武将（#为数字001至172）
AI0	我方自动攻击开启（再输入一次关闭）
AI1	敌人攻击停止（再输入一次开启）
DIE1#	敌方武将立即落马（#为数字1至5）
DIE0#	我方武将立即落马（#为数字1至5）
SOLO*#	改变我方兵种（*为数字1至5，#为数字01至28）
SOL1*#	改变敌方兵种（*为数字1至5，#为数字01至28）
FOR0#	改变我方阵型（#为数字00至07）
FOR1#	改变敌方阵型（#为数字00至07）
WEA#	改变天候（#为0晴/1雨/2雪）
SATO*#	我方使用必杀技（*为数字1至5，#为数字01至10）
SAT1*#	敌方使用必杀技（*为数字1至5，#为数字01至10）
INV0	我方武将全体刀枪不入
INV1	敌方武将全体刀枪不入
SFM	所有武学到所有军师技（1.031版以后）
ITEM#	取得物品（#为数字001至273，1.05版以后）

抗日:血战上海滩

游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

god_on	开启刀枪不入状态
god_off	关闭刀枪不入状态
haveallweapon	获得所有武器
addammo	已有武器弹药全满
ammonolimit	已有武器弹药无限

【测试:有效】经编辑部实际测试通过
【测试:NA】未经编辑部测试

哥特帝国Ⅱ
Gothic 2

在角色画面（默认快捷键【C】）输入Marvin即可激活控制台功能，此后在游戏中按【F12】进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

cheat god	刀枪不入模式
cheat full	玩者角色生命全满
attributes #	角色模式，其中#为：0 短时生命能量　1 最大生命能量　2 短时魔法力　3 最大魔法力　4 力量　5 命运　6 功能未明　7 功能未明
protection #	保护模式，其中#为：1 武器防护　3 火防护　4 魔法防护　6 子弹防护
toggle time	时间显示开关
toggle frame	画面刷新帧数显示开关
toggle inertiatarge	人工智能开关
first person	主视角模式
insert gold	在角色附近生成装有1000金钱和1000经验的皮包
lurker	生成lurker
more snapper	生成snapper
troll	生成troll
warg	生成warg
Sheep	生成sheep
draconain	生成echsenmensch
icegolem	生成ice golem
firegolem	生成fire golem
stonegolem	生成stone golem
more scavenger	生成scavenger
wolf	生成wolf
blackwolf	生成black wolf
edit abilities	显示能力调整选单
goto waypoint x	传送至指定城市，x为城市名

游戏中按【B】然后输入Marvin，返回游戏后，MARVIN-MODE的文字将显示在屏幕上，此时你可以使用下列功能键：

【F3】	窗口模式
【F4】	正常模式
【F5】	固定视角
【F6】	动态视角
【F7】	游戏区域循环
【F8】	生命魔法全满
【H】	生命减少
【O】	控制NPC
【PD1】	更改角色

以纯文本编辑程序（如写字板notepad.exe）打开游戏安装目录system子目录中的gothic.ini文件，其中有许多游戏设定项目，可根据需要进行调整。

上古卷轴Ⅲ血月
The Elder Scrolls 3: Bloodmoon

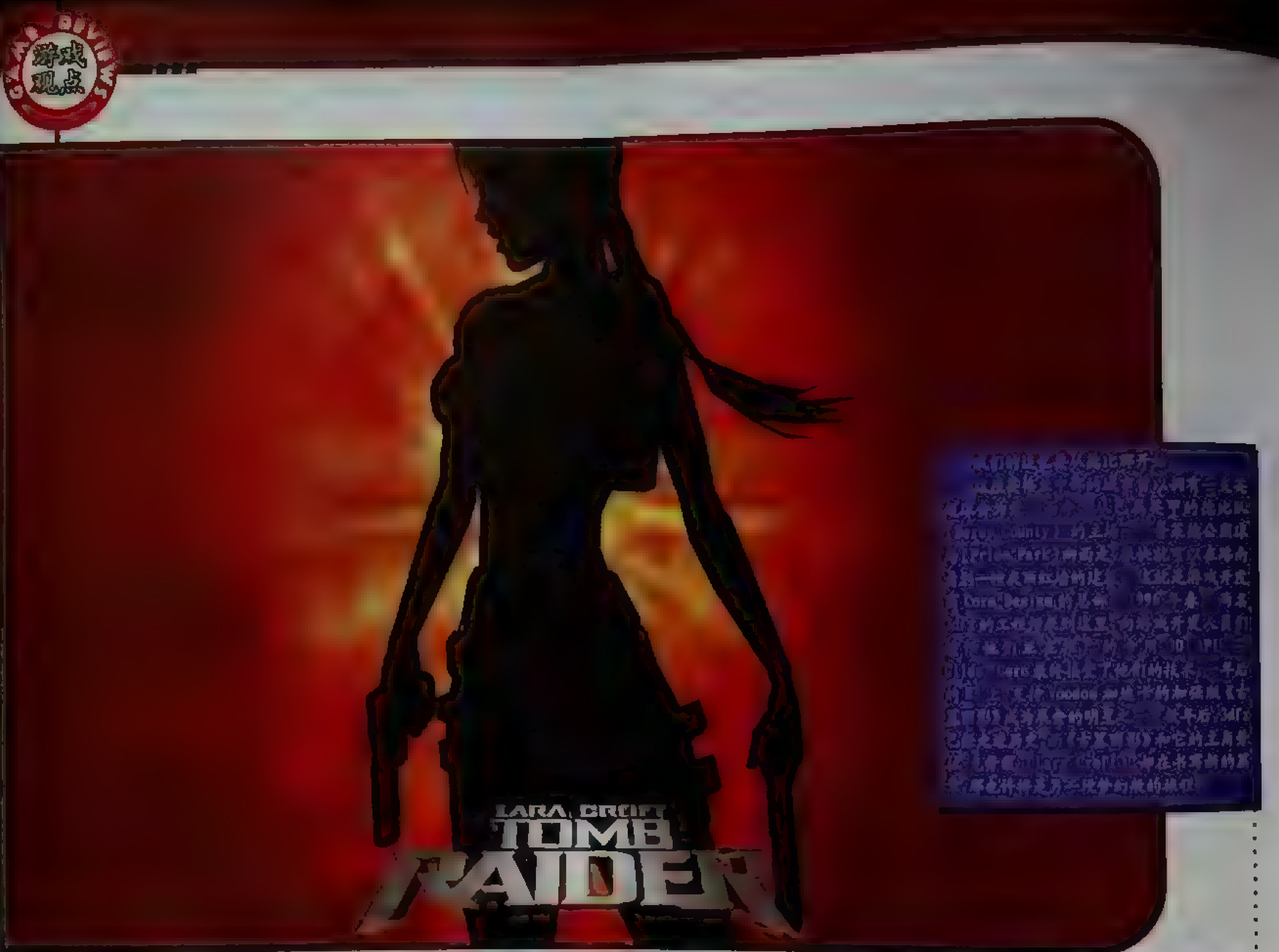
游戏中按【~】键进入控制台，输入"player-> 代码"并回车获得相应功能。例如输入：player->AddItem "Gold_100" 12345

回车后主角即可获得12345的金子。命令格式中的代码如下：

TGM	刀枪不入模式开关
Help	列出所有除错指令
SetFlying #	飞行模式开关（#=1开/0关）
SetSuperJump #	超级跳跃模式开关（#=1开/0关）
SetWaterWalking #	水上行走模式开关（#=1开/0关）
SetWaterBreathing #	水下呼吸模式开关（#=1开/0关）
SetLevel #	设置角色级别为数字#
AddItem "Gold_100" #	角色获得指定数目#的金子
SetFatigue #	设置角色最大耐久度为数字#
SetMagicka #	设置角色最大魔法值为数字#
SetHealth #	设置角色最大生命值为数字#

其它更多的代码如下，请自行试用：

[illegible]



劳拉·克劳馥

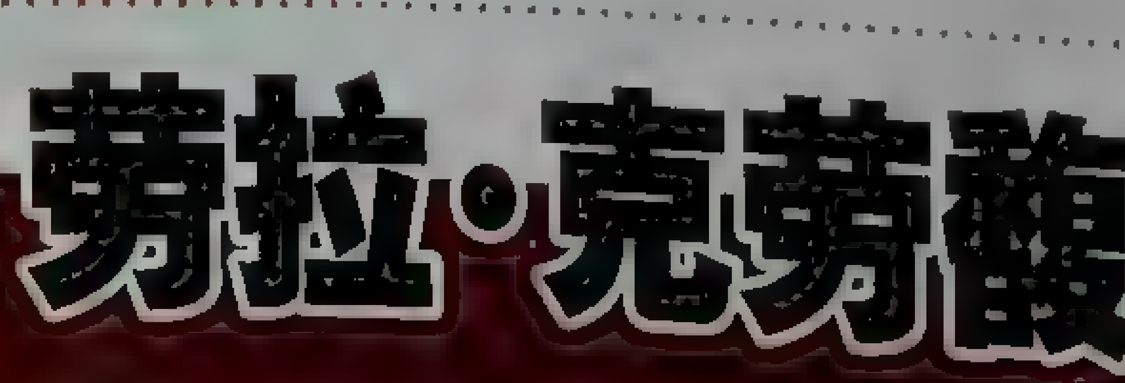
Tomb Raider

从辉煌回到起点

文/大漠奇侠

[illegible]

时光回溯到 1993 年。Core Des gn 是一个已有 5 年历史的游戏开发商。这家依靠 1 万 6 千英镑注册资金和 8 名职员起家的公司制作的第一款游戏就登上了英国游戏销量榜的榜首，并赢得了欧洲年度游戏奖。那时他们为各种游戏机平台制作游戏，也尝试向 PC 发展，但还从未获得过世界范围内的声誉。



随着硬件技术的进步，Core Des gn 开始构思一种 3D 世界里的"印第安那 琼斯"式的探险游戏。就在 Core 这幢不起眼的办公楼里，一个青年大胆发表他的见解："我打算创作一个女性主人公"。"什么？"他的同事们惊讶地表示担心，在那个动作游戏中充斥着"硬汉"形象的时代，创新需要一点点勇气，但是年轻人坚持了自己的观点："这是一个新的天使，她从未出现过，而一旦出现，她无疑将非常的'酷'。"

灵感往往来自这一念之间，但这位叫做 Toby Gard 的年轻人此时正忙于一款赛车游戏的开发，直到一年多以后才有机会投入到新角色的设计中。恰好一部描写未来世界的电影《坦克女郎》(Tank Girl) 开始在欧美热映，"侠女"的观念开始深入人心，这一切坚定了 Toby 和整个开发团队的信心。那个后来被叫做劳拉·克劳馥的女子已经隐约出现在他的脑海里了。

今天我们已经知道，劳拉就是那个 5 尺 9 寸高、在情人节出生、有着迷人身材的女孩。但是在设计之初，劳拉的形象曾经几易其稿。早期的劳拉身穿迷彩服、头顶棒球帽、扎着马尾辫，但是 Toby 觉得这个样子过于纳粹化，看起来像是野蛮的猎头者，结果只有[illegible]下来。有趣的是在开发阶段，这位女英雄曾被叫作 Laura Cruse，后来为了亲和美国市场才改成美式的拼法"Lara"。但这样一来她的名字又显得过于美国化，最后索性改姓为"Croft"，以适合她英国贵族的身份。Core 的创办人之一 Adrian Smith 后来得意地说："美国人喜欢英国上流社会的口音。"

劳拉的故事被定案后，她开始在沉默中等待自己的运气。1996 年 E3 的惊鸿一瞥使《古墓丽影》(Tomb Raider，后文简称 TR) 荣膺 E3 最佳动作游戏，不久，她现身于英国首屈一指的财经报纸《金融时报》(Financial Times) 上。在一篇关于 Eidos 财政状况的文章里劳拉成为压题图片。紧接着她驾驶摩托车的英姿出现在《星期日电讯报》(The Sunday Telegraph) 上，吸引了人们的目光。开发者们小心翼翼地抛出有关劳拉的资料，让人们的好奇心保持到了这一年年底。

首先它是一个好游戏

1996 年 11 月，TR 在 SS、PS 和 PC 上同期发售。游戏描述了贵族出身的考古学家劳拉·克劳馥被一位神秘的主顾杰奎琳·娜塔拉 (Jacqueline Natla) 所雇用，去寻找失落在世界各处的远古文物 Scion 残片的故事。在探险的历程中，劳拉逐渐发现了娜塔拉隐藏在寻宝活动背后的阴谋。在这个故事里，劳拉一共要穿梭 4 个主要的世界，包括南美洲的秘鲁、古罗马遗迹、埃及金字塔以及失落的亚特兰蒂斯，一共有 16 个关卡。

几年以后，当 TR 系列开始受到指责时，人们将游戏的成功归因于劳拉，仿佛只是她魔鬼般的身材令人们如痴如醉。但"首先它是一个好游戏"，作为游戏首席图像设计的 Toby Gard 坚定地指出。

这时世嘉土星和索尼 Playstation 相继问世，奔腾芯片和新型显示卡也正在 PC 上起步。1996 年 5 月，《雷神之锤》(Quake) 在 PC 上发售，引起了人们对 3D 世界的兴趣，但动作游戏在这一领域还是一片空白。后来的一个评论认为，TR 只是在正确时机的出现而已，因为它不是一个纯粹的原创游戏。其中吸收了当时主视角射击游戏的元素，以及类似于《波斯王子》(Prince of Persia) 和《逃离世界》(Out of This World) 中跳跃迷题的设计，甚至像当时的许多冒险游戏一样具有亚特兰蒂斯情结。但必需指出的是，它是一部集探险、解谜、惊险的平台跳跃为一体的新型游戏，为玩家提供了前所未有的体验。它首次利用强大的机能构造了宏大而复杂的 3D 空间，古罗马大竞技场和雄伟的司芬克斯震撼了无数玩家的内心。



TR 在系统和游戏性上显示了独到之处。游戏创造了独一无二的"格子"的概念，任何连续平台谜题都要熟悉"格子"的规则。每个新手都要首先练习碎步走到平台边缘，然后对齐正前方。劳拉被赋予了花样繁多的体操式动作，不仅仅是跑步、跳跃，还有不可思议的侧空翻、后空翻等等。尽管有些夸张，但这些轻灵优雅的动作并非中看不中用的摆设，在处理复杂的跳跃谜题时都有用武之地，这给玩家更多自主抉择的余地。

游戏的操控感十分优秀，而且难能可贵的是，TR 像日本游戏那样注重趣味性和耐玩度，除了有秘密地点可以探索，玩家们还可以使出慢起手倒立、飞跃跳水这样极具观赏性的动作，乐趣无穷。游戏在程序上也几乎无懈可击。即便要加载一个巨大的 3D 场景和大量高素质贴图，读档仍十分快捷，很难想象一个还在 DOS 时代的游戏能够做到这一点，这主要是源自 Toby 的同事 Paul Douglas 的不懈努力。

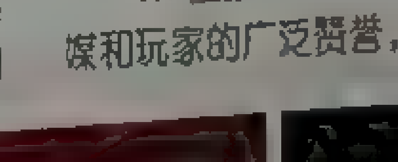
好像当时没有人注意到，TR 的引擎只适合表现室内场景。没人注意到劳拉的辫子在游戏中只能无奈的盘在脑后——因为当时程序人员无法让这条辫子真实的摆动起来。这些小的瑕疵几乎是微不足道的。TR 的开发者灵敏地嗅到了游戏 3D 化的趋势，并推动了这一趋势，他们定义了 3D 动作冒险游戏的基本模式。欧美的动作游戏此后花了好些年才算跳出劳拉的阴影。正如 Toby 所言，TR 不是依靠劳拉的身段打天下的。

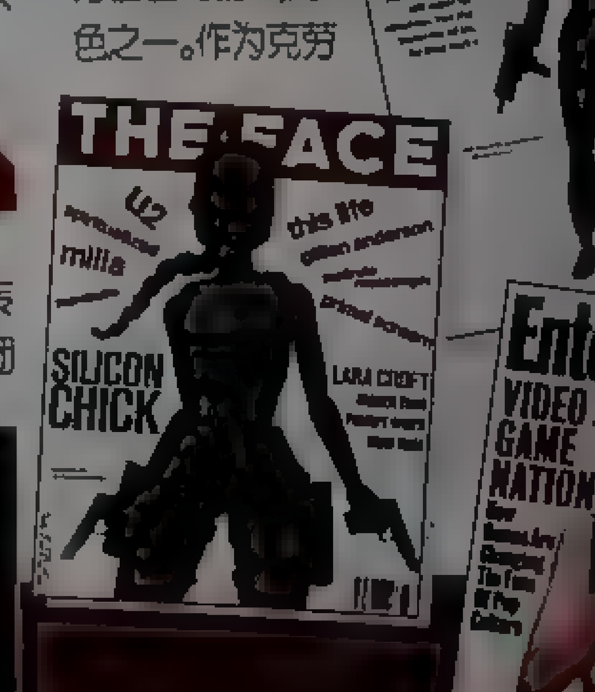
[illegible]

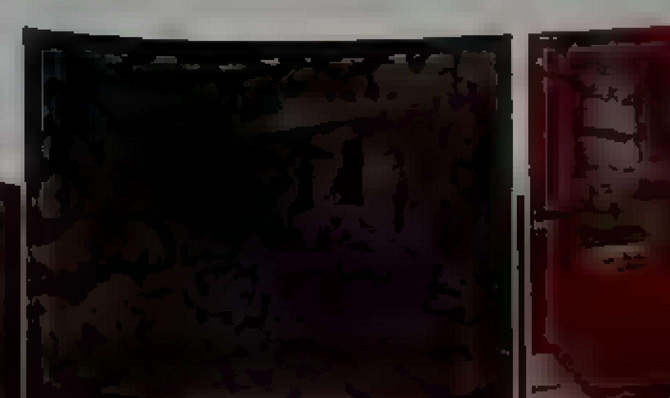
TR 在推出的最初几个月里就获得了传媒和玩家的广泛赞誉，这多少叫它的开发团队始料不及。开始，森林地 (Timberland) 的一家鞋制品公司前来接洽，希望劳拉可以代言他们的产品。这叫 Core 的决策者们犯了难。一方面他们担心被玩家们误以为只想赚钱，此外他们也的确对劳拉在受众中的影响力缺乏信心。但劳拉的青涩期很快就结束了。

1997 年 6 月，劳拉的笑脸出现在时尚杂志《面孔》(The Face) 的封面上，这还是这本杂志首次用一个虚拟人物作为封面。这期杂志里的长篇报道显然为积蓄了几个月的劳拉效应起了推波助澜的作用，此后劳拉就不再是那个单纯的考古学家了，她开始成为商业化的宠儿。Core 开始洽谈制作与她有关的电视节目、卡通玩具、电影等事宜。这一年，劳拉被《时代》杂志评为最具影响力 50 人中的一员，作为唯一的虚拟人物与比尔·盖茨和史蒂芬·斯皮尔伯格比肩。翌年，她出现在 U2 乐队的世界巡回演唱会上，作为宣传录像的一个画面，画有她的头像的摩托撞开墙救出了主唱 Bono。她还拥了自己的一首单曲，她开始接到更多的广告合约，从法国名车到消暑饮料都有劳拉的身影闪现。她像一个好莱坞明星那样红了起来。

但劳拉的星运不仅仅因为她的游戏和过度的商业宣传，在浮华背后，她被认为是设计得最为出色的游戏角色之一。作为克劳

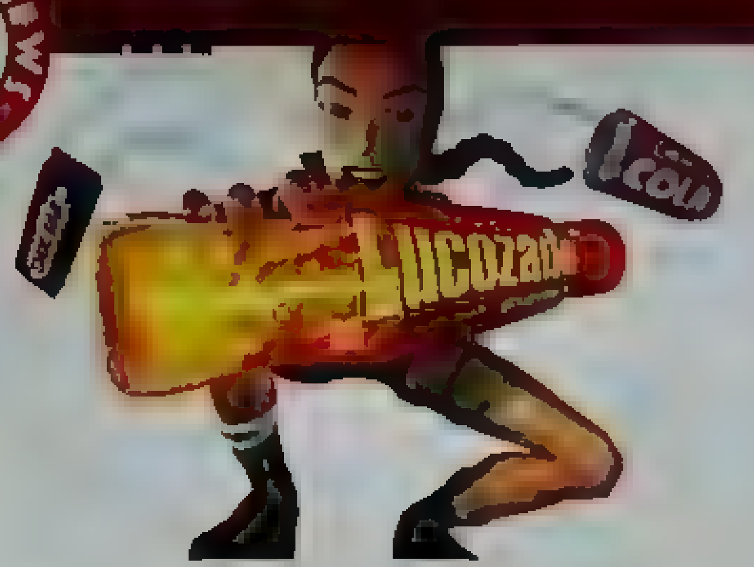












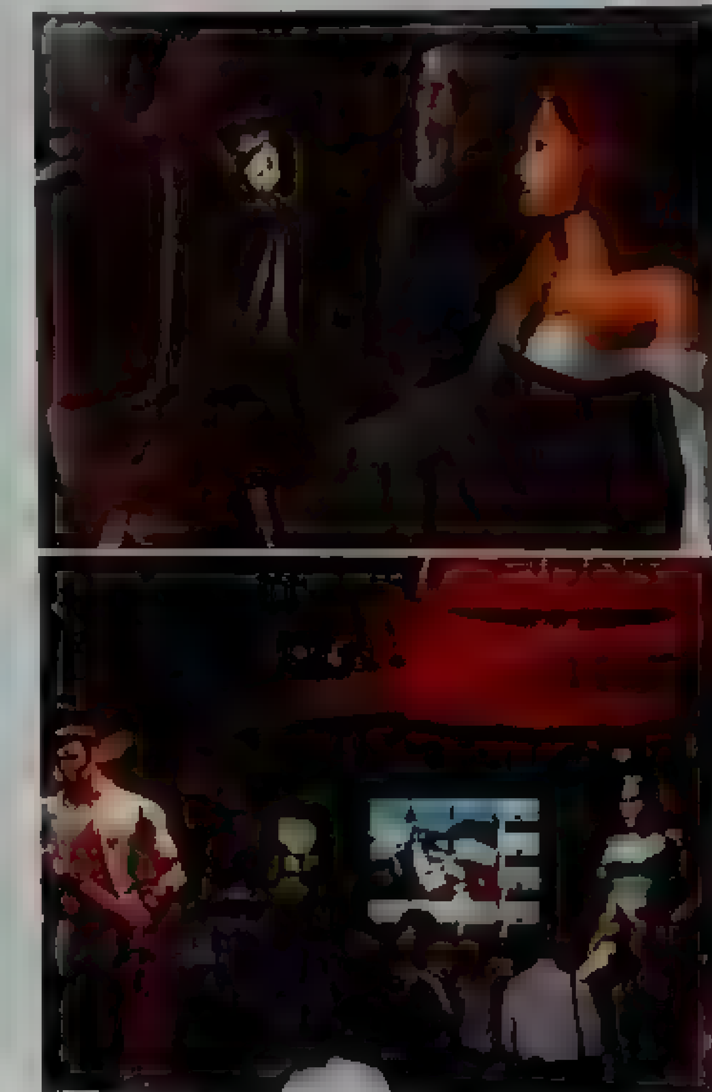
顿爵士（Lord Henshingly Croft）的女儿，她拥有贵族的气质，却又有些叛逆，反对上层社会的繁文缛节。年幼时的一次空难让劳拉重新认识了自己，开始向往山川之间的自由空气。为此她和父母闹翻，独居在萨里郡（Surrey），以自己的冒险经历写作为生。她喜欢吃烤豆，她喜欢九寸钉（Nine Inch Nails）的音乐，她喜欢极限运动。无论在游戏里还是她的"官方"资料里，她都被塑造成一位勇敢、坚毅的职业女性，却不乏幽默感和亲和力，这使她毫不费力的成为玩家、特别是男性玩家的最爱。

然而总有反对的声音，后来有好事者声称劳拉患上了虚拟芭比综合症——她那符合男性审美标准的身材比例很不真实，尤其以胸部为甚。Toby Gard 曾笑言，那是他在建模时鼠标一拉用力过猛的后果。后来他认真的说，他当时只是不希望人物形象完全写实，而稍微有些风格化罢了。Toby 后来的作品很好的印证了这一点。

劳拉轰轰烈烈的走过了 1997，正如《经济学家》（Economist）杂志所写道的，"谁可与劳拉·克劳馥争锋？"到当年年末，劳拉的缔造者们惊奇的发现三个版本的古墓游戏竟然售出了 230 万份，大获成功。不过有些讽刺的是，当初主打 SS 的游戏却在 PS 上卖过了上百万，仅英国本土就售出 40 余万份，这对起步艰难的 PS 不啻是雪中送炭。索尼的总裁井出信一（Noboyuki Idei）事后承认，TR 是 PS 在全球推广时最重要的游戏之一。而另外一个赢家自然是 3dfx，PC 机因此无可挽回地进入了 3D 显卡时代。

TR 热卖之后，Toby Gard 被授予两个任务：或者是把游戏移植到 N64 上去，或者是开发 TR 续集。可重复性的劳动对他毫无志趣可言，于是他选择了退出。TR 发售 3 个月后，Toby 和他的伙伴 Paul Douglas 离开了 Core Design，但他和老东家的关系并没有[illegible]，[illegible]。Core 的总裁 Jeremy Heath-Smith [illegible]说："他不[illegible]游戏[illegible]市场[illegible]，而我们成功的卖出了 2000 多万个拷贝。我们[illegible]我们有利的方向。"

Toby 和 Paul 组建了新公司 Confounding Factor，他们的第一个游戏《大帆船》（Galleon）在人物设计上比劳拉要[illegible]，这多少说明劳拉的身材不是 Toby 的有意为之。（事实上恰恰在 TR 成功之后，Eidos 才[illegible]她的身材和容貌，使她更加性感。）但 Toby 或许没有料到劳拉会如此的成功，他的离开让他无法再从这个品牌后来数以亿计的利润（2001 年的一个估计是约 7 亿美元）里获得分成，这对劳拉的始作俑者来说多少有些无奈。但是商业化不会迁就个人的梦想，Eidos 高层显然希望续集尽快诞生。Toby 离开后不久，Core 就宣布了开发续集的消息，人们在劳拉那令人眩晕的光环笼罩下热切期待《古墓丽影 II》的到来。



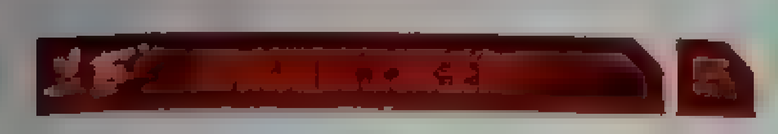
原作发售整整一年后，《古墓丽影 II》（Tomb Raider，后文简称 TR II）在 PS 和 PC 上发售。由于索尼为 PS 签下了[illegible]，TR II [illegible] SS [illegible]了。二代的故事[illegible]古代中国的皇帝拥有一把充满魔力的"龙之匕首"，他[illegible]，并令手下的将士所向无敌[illegible]，所向而不胜。后来这把匕首被西藏的僧侣们偶然获得。几千年以后，劳拉正在中国[illegible]寻找匕首的踪迹，而一个意大利的黑帮[illegible]也在打匕首的主意。游戏从他们的[illegible]开始，总共有 18 个关卡，玩家依次要探索万里长城、水城威尼斯、海底沉船遗迹、西藏[illegible]，最后还将深入西安的寺庙。

续集有更加复杂的场景、更多的动作（增加了攀爬和水中转身）、更多的武器道具，在原作的基础上更加精益求精。劳拉在游戏中有三套衣服，其中那套潜水装是水上服装企业 Sola 主打的新款潜水装备。威尼斯的关卡里劳拉还首次能够驾驶额外的交通工具——水上摩托艇。在修改的引擎下，游戏开始支持光影效果。劳拉的背包里多了一颗照明棒，在黑暗的区域需要用它照明寻找出路，这些改进进一步丰富了游戏性。《PC Gamer》杂志用"叹为观止"、"史上最优秀的 3D 冒险游戏"这样的字眼来赞美这个续集。尽管有人指出这不过是原作的加强版，但劳拉还是得到了人们的交口称赞。而且公允地讲，在当时的情势下如果抛弃一代的模式另求新意也是不必要的。

TR II 还做出了另一个决定，那就是它开始支持微软的 Window 95 系统和 Direct 3D。Jeremy Smith 说："我们渐渐厌倦了每天都有不同的 3D 卡公司试图说服我们支持他们的加速器，于是我们选择了通用的 D3D。"尽管后来的 TR 游戏仍然针对 Voodoo 系列做特别的优化，尽管劳拉曾做过 Voodoo 5 的代言人，但是对 D3D 的支持让劳拉始终没有偏离潮流，她走上了更稳妥的路线，而没有死忠在 3dfx 旗下。

TR II 弱化了解谜的要素，而加强了战斗。陷阱大大增加了，而且游戏后期时常要和数个强力武士缠斗，没有多少乐趣可言。有玩家开始抱怨游戏太难了，但总体来说，Core 的定位[illegible]。





进入 1998 年，Core 首先带来的是《古墓丽影黄金版》（Tomb Raider Gold），而非预想中的《古墓丽影 III》（Tomb Raider III，后文简称 TR III）。这部资料片由两个简短的故事"未完的使命"和"猫之阴影"组成，各有两个关卡，可在游戏官方网站下载。Core 在后来发售的黄金版 CD 中提供了支持 Voodoo、ATI、S3 等加速卡的补丁，但始终没有支持 nVIDIA，只因为那时的 nVIDIA 远不像今天这般风光。直到几年后，一个叫 Paul Gardner 的人发布了针对 Glide 的程序 Glidos 才完美解决了这一问题，不过想用 Glidos 体验完美的 TR，还是要付出一笔不菲的注册费。

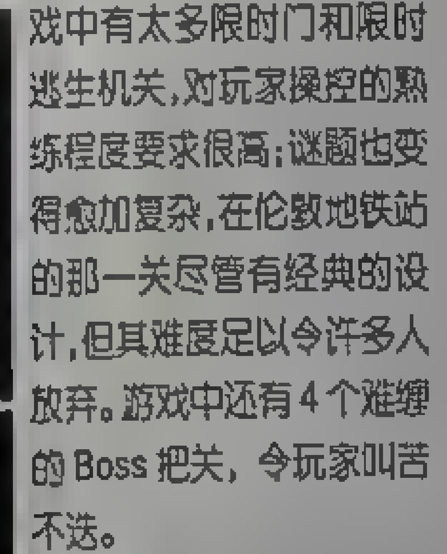
TR III 在年底如期而至。这一次劳拉正在印度的热带雨林里寻找一块陨刻石，她在恒河上巧遇了威拉德博士（Doctor Willard），得知它是来自一块远古陨星的四块碎片之一。这些百多年前被皇家海军"小猎犬"号的水手发现的石头里蕴藏着不寻常的能量，劳拉辗转英国伦敦、美国内华达州和南太平洋小岛找到这些石头，但是在前往南极洲之后，她发现自己还是被威拉德利用了。游戏有 5 个大的世界，20 个关卡。

客观的讲，TR III 相对 TR II 有不小的进步。

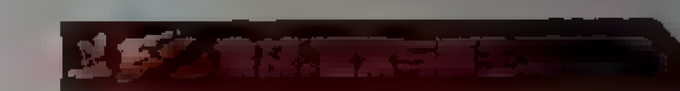


图像引擎有所改善，雾和水的效果出色营造了雨林的潮湿气氛。劳拉增加了新的动作，如蹲爬、猴子荡、冲刺跑等。劳拉有更多的交通工具，包括四轮摩托、矿车、皮划艇。玩家可以在印度峡谷的急流中泛舟，还可以用机关炮轰击恐龙群，刺激而过瘾。游戏还尝试多线程设计，不但玩家可以自行选择中间三个世界的探索顺序，许多关卡中还可以完全不同的路线抵达同一目的地。如果能找齐全部 59 个秘密地点还能进入隐藏关。这些很友善的设计一定令开发者相当得意，但劳拉的蜜月却出人意料的结束了。

媒体编辑们开始指责游戏缺乏上进心，没有新的创意。这多少有些强人所难，因为当时的同类游戏大多乏善可陈。可对很多失望的玩家来说，创意还在其次，因为游戏显得过难了。游戏中有太多限时门和限时逃生机关，对玩家操控的熟练程度要求很高；谜题也变得愈加复杂，在伦敦地铁站的那一关尽管有经典的设计，但其难度足以令许多人放弃。游戏中还有 4 个难缠的 Boss 把关，令玩家叫苦不迭。

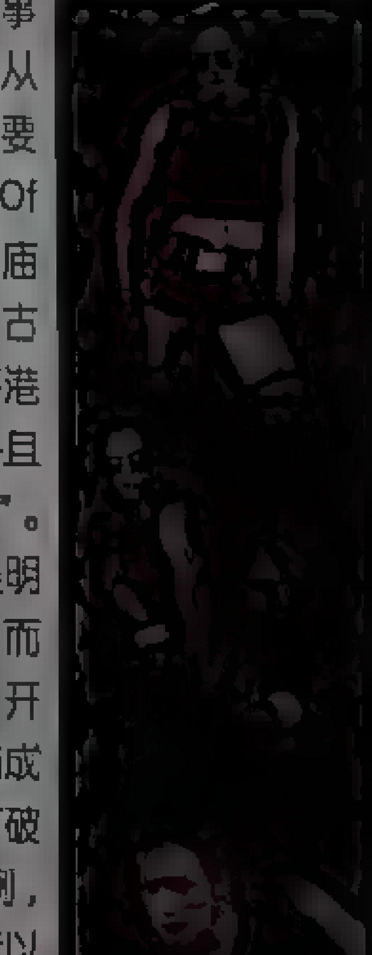


在不断的抱怨中，TR 系列遭到了全面的质疑。每年一部续集是不是太快了？人们开始关心游戏是不是过分商业化的问题。但讨论很快偏离了游戏本身，有人重新拾起关于劳拉身材的话题，甚至偏激的提出，如果换成一个男主角游戏就卖不出去了。这样的不负责任的观点一度甚嚣尘上。此后舆论对 TR 的一切都挑剔起来，某些言论甚至极尽刻薄，但不论如何这促使开发者们痛定思痛，开始认真的思考劳拉的未来。



1999 年末发售的系列第四集《古墓丽影·最终启示录》（Tomb Raider：The Last Revelation，以下简称 TRLR）起初被认为走上了回归之旅。因为游戏背景重新回到了埃及，而且动作要素相对弱化，谜题设计重新被重视起来，游戏难度也相应降低。Core 不可能放弃同等重要的 PS 主机，所以不可能大幅度更新引擎，但已经尽量改进了已显老迈的图像引擎，支持更加复杂的光源效果，还修饰了劳拉的 3D 模型，增加了多边形数量，使人物看起来更加圆润。

TRLR 一改前几作故事的薄弱，开头巧妙的以训练关作为引子，揭开了后来发生在埃及的那个故事的序幕，讲述了劳拉和她的启蒙恩师 Von Croy 的一段恩仇。故事高潮迭起，环环相扣，劳拉从塞特（Seth）的陵墓开始，要逐渐探索帝王谷（Valley Of The Kings）、卡纳克神庙（Temple Of Karnak）等古迹，然后乘坐火车追踪到海港亚历山大（Alexandria），并且探索沙漠中的"死亡之城"。情节上先扬后抑，前半段是明媚的沙漠风光，令人陶醉，而后半段则常常是乌云漫天，开始弥漫悲剧性的气氛，相当成功的渲染了故事。游戏也打破了以往关卡设置的惯例，TRLR 中的关卡都很短（所以

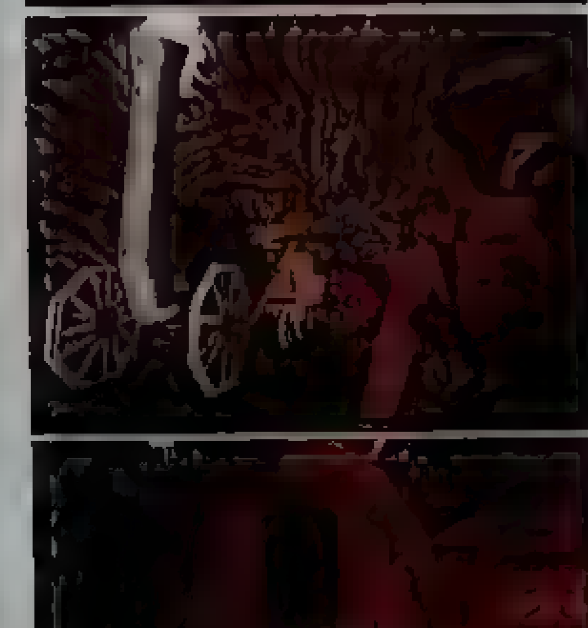




总共有35个关卡之多)，而且不再是直线性设计，在工厂上大和死亡之城的数关可以相互穿梭寻找线索，往往一个关卡要返回数次才能完成任务。这样的设计着实令人耳目一新。

然而TRLR本质上是一个终结，而非回归。游戏结尾处，当自然悔悟的Von Croy在摇摇欲坠的金字塔门口伸出援手时，劳拉犹豫着没有上前，结果被突然坠封在荷露斯的神庙中。直到这时我们才领会到"最终启示录"的涵义。这个出人意料的结尾造成了不小的骚动。玩家们开始疑惑：劳拉真的死掉了么？

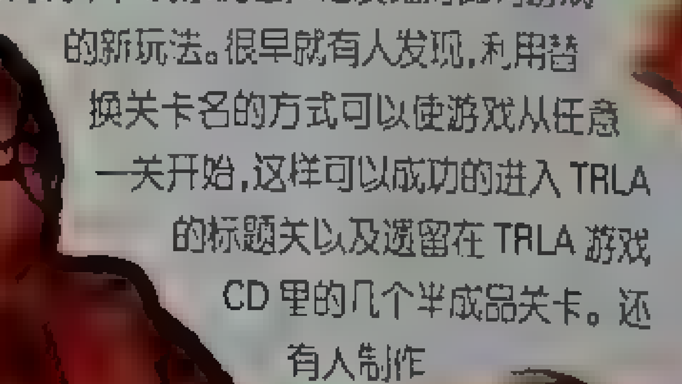




几年以后，游戏的制作人Adrian Smith在谈到TRLR的结尾时说："事实上我们当初为她设计的背景是很随意的——我们从未想过它会成为问题。但是它变成了，并且反过来困扰我们。我们决定把她放到一个对她来说非常陌生的处境，从而改变她的行为。"于是劳拉需要经历一次生死考验，彻底改变生活的轨迹。之所以需要改变，是因为一个新的古墓系列正在酝酿当中，那里面的劳拉是完全不同的。这个新计划最迟在2000年初就开始筹备了，当时的工程标题叫做《古墓丽影 次世代》(Tomb Raider·The Next Generation，后文简称TRNG)。

劳拉的生死不明看上去并没有打扰Eidos和Core开发古墓游戏的周期。2000年3月，正如人们猜测的那样TRIII的黄金版《古墓丽影 失落的神器》(Tomb Raider:The Lost Artifact，以下简称TRLA)发售了。当人们习惯的去谴责这款"只为捞钱"的黄金版时，却发现它可能是当年最出色的一部资料片。TRLA共有6个关卡，前5个关卡都很长，有价值的设计是，只有玩家找到每一关的前两个秘密地点，才有机会找到最后一个有着独特场景、物品和敌人的隐藏区域。例如第一关尼斯湖怪的秘密、第二关的巨石阵、第三关的翼龙栖息地等等。TRLA在关卡的构思上十分精妙，相比以往有所突破。

在古墓系列前途未卜的情况下，玩家们也开始发掘对即有游戏的新玩法。很早就有人发现，利用替换关卡名的方式可以使游戏从任意一关开始，这样可以成功的进入TRLA的标题关以及遗留在TRLA游戏CD里的几个半成品关卡。还有人制作





出了"飞翔"补丁，只要在有水的关卡启动这个补丁，就可以让程序将空气误以为是水流，劳拉就可以在天上任意游动了。这些有趣的小玩意此时被无事可做的玩家们重视起来。各种非官方的游戏工具被有效的利用起来，为后来关卡编辑器的出炉做好了准备。

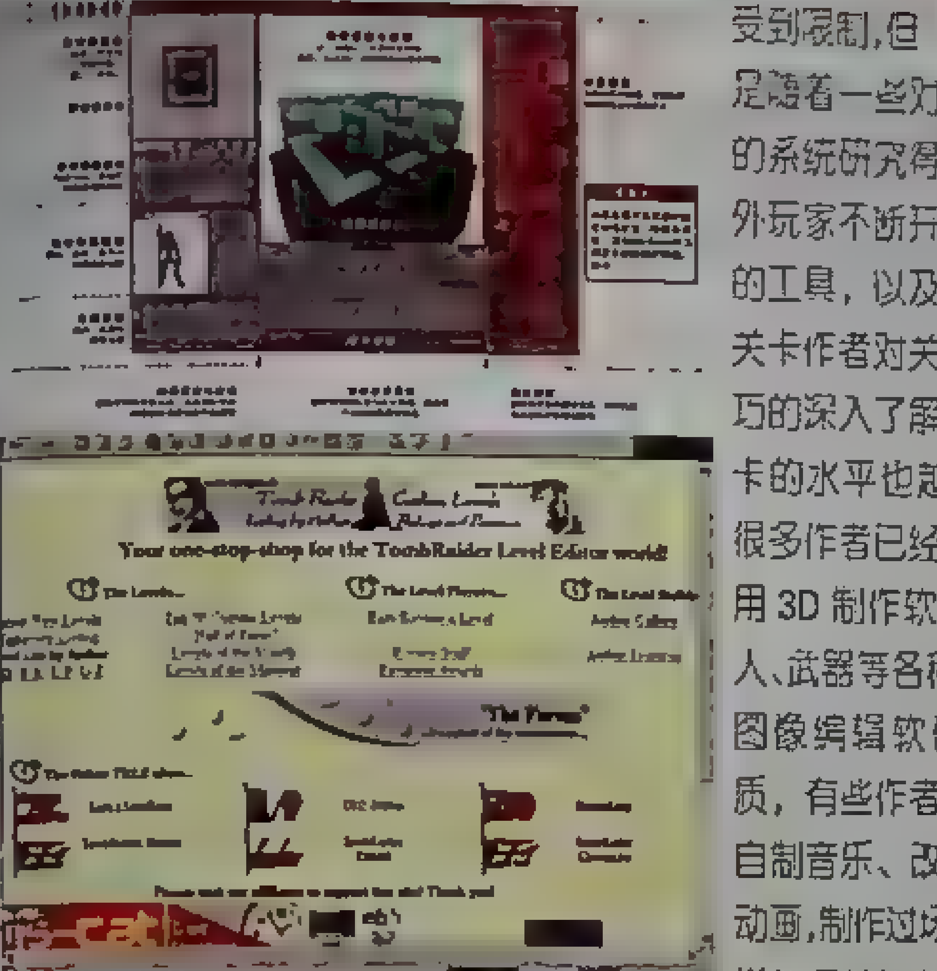
2000年8月，人们终于等来了好消息。Eidos宣布系列第五集《古墓丽影·历代记》(Tomb Raider:Chronicles，简称TRC)将在年底面市，而面向PS2平台的新游戏TRNG也投入开发。可笑的是直到TRC发售，国内的网络上还在欢呼劳拉的终结，而对新的系列茫然无知。

TRC是一个迫不得已的产物，计划里TRLR本该是旧有系列的结束了。Core本指望在2000年底左右就推出TRNG，但是新系列的开发显然不能令人满意，离发售还遥遥无期，而派拉蒙公司的古墓丽影电影版上映在即，出于市场的考虑，Core不得已只好为劳拉再谱新篇。TRC主要是劳拉的几个好友——老管家Winston、神父Dunstan和考古学家Jean-Yves——在一起回顾了劳拉"生前"的四段探险故事。游戏本身看得出匆匆而就的痕迹，只有13个关卡，而且前半部分非常简单，但是游戏也融入了一些新前所未有的特性，如隐秘行动等等，可以说已经让陈旧不堪的引擎发挥到了极限。然而TRC的意义不在游戏本身，而在于随游戏附送的官方开发工具——关卡编辑器。



Eidos决定随TRC附带关卡编辑器时，也许只是想让这个将要被弃用的旧引擎发挥余热而已，他们绝不会料到它竟然发展得如此红火，在《古墓丽影 暗黑天使》(Tomb Raider The Angel of Darkness，以下简称TRAoD)发行前2年多的空档中很好地延续了玩家的热情。如今古墓丽影的自制关卡已达六、七百个之多，而且还在不断增加。

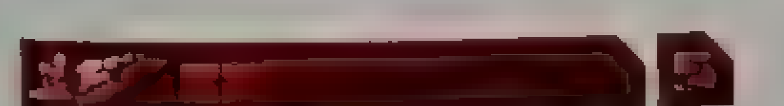
早期的关卡因为玩家们对关卡编辑器的掌握还不够，加上编辑器自身的一些局限，使得关卡的水平



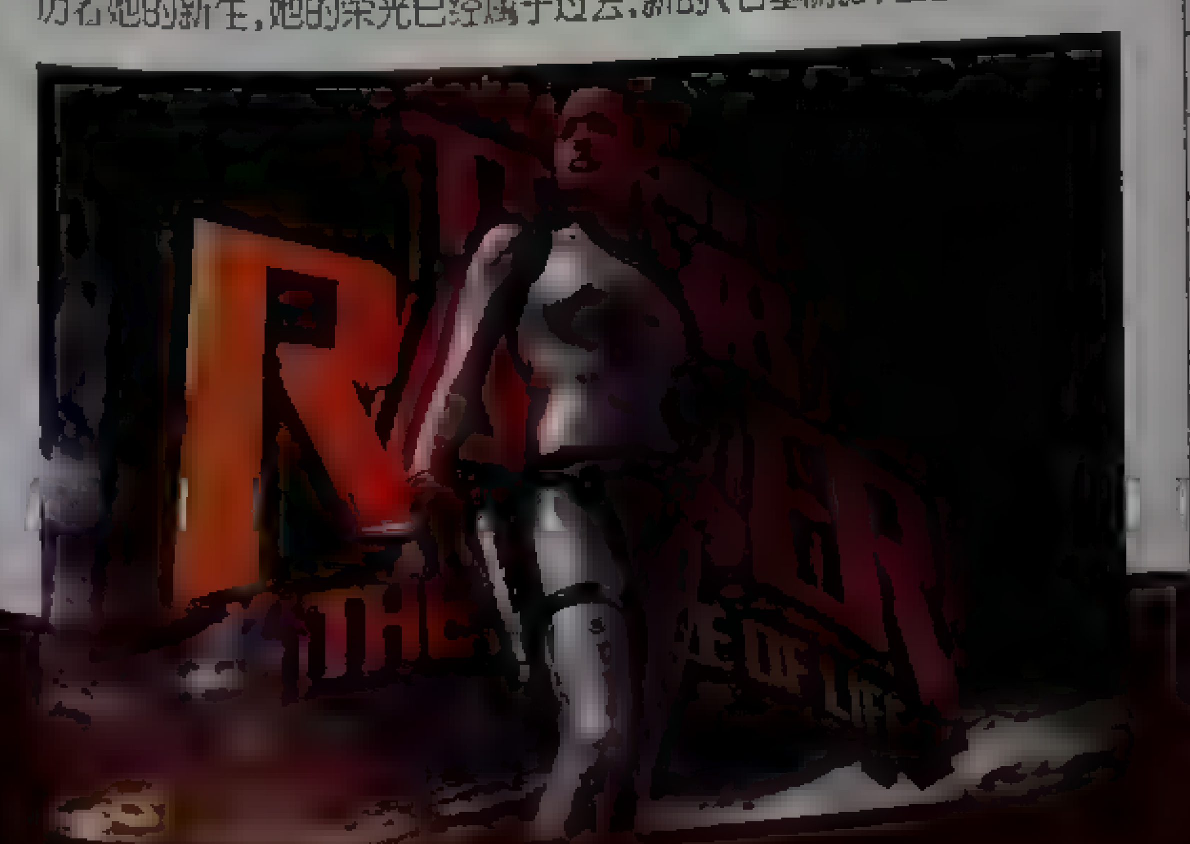
受到限制，但是随着一些对古墓的系统研究得很透的国外玩家不断开发出有用的工具，以及众多自制关卡作者对关卡制作技巧的深入了解，自制关卡的水平也越来越高。很多作者已经可以自己用3D制作软件创作敌人、武器等各种物品、用图像编辑软件加工材质，有些作者甚至还能自制音乐、改变物体的动画，制作过场动画。这样他们就能做出完全具有自己风格的关卡。而且很多熟练的作者都开始做有完整剧情的系列关卡。现在有些关卡在建筑、谜题等各方面都已经达到甚至超过了官方关卡的水平。

自制关卡的发展在德国最为火热，Eidos德国公司曾经两次根据著名德国自制关卡专题站点www.trle.net的推荐将一些玩家评分很高的关卡集结成光盘出版。不过这些优秀关卡却是来自世界各地的，例如目前前三名的关卡就分别来自荷兰、西班牙和德国，而在前五十名里，也有来自我国两岸三地的小月、小白和Jackie等人的关卡。

虽然使用新一代引擎的TRAoD即将发售，但是自制关卡的热潮可能并不会因此而受到影响，相反，也许有些无法接受TR系列大转变的玩家会从自制关卡中寻找他想要的熟悉感觉。能够让劳拉在自己构造的幻想世界或是一些现实中的风景名胜进行冒险总是一件很有趣的事情。



好莱坞的宠儿安吉丽娜·朱莉(Angelia Jolie)在2003新年的第三天造访香港，为她的新片《古墓丽影：生命的摇篮》(Lara Croft Tomb Raider:The Cradle of Life)取景。她的上一部古墓电影尽管毁誉参半，但还是狂收2亿美元的票房。无论你欣赏她抑或鄙夷她，劳拉仍然是最旺的人气偶像。七年来，她罕有的从一个游戏人物跃升为时代的象征，她让游戏文化牢牢根植在英国人的心中。而在德比这幢不起眼的建筑里，劳拉经历着她的新生，她的荣光已经属于过去，新的《古墓丽影》正重新书写。



2002年3月，Eidos在伦敦和旧金山召开盛大的发布会，宣布《古墓丽影：暗黑天使》将在年底推出。

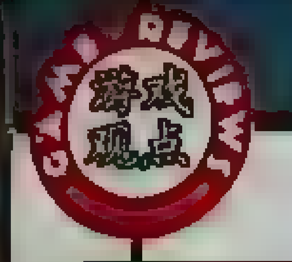
2002年10月底，Eidos遗憾的宣布，为了赢得更充裕的测试时间游戏将延期到第二年发售。

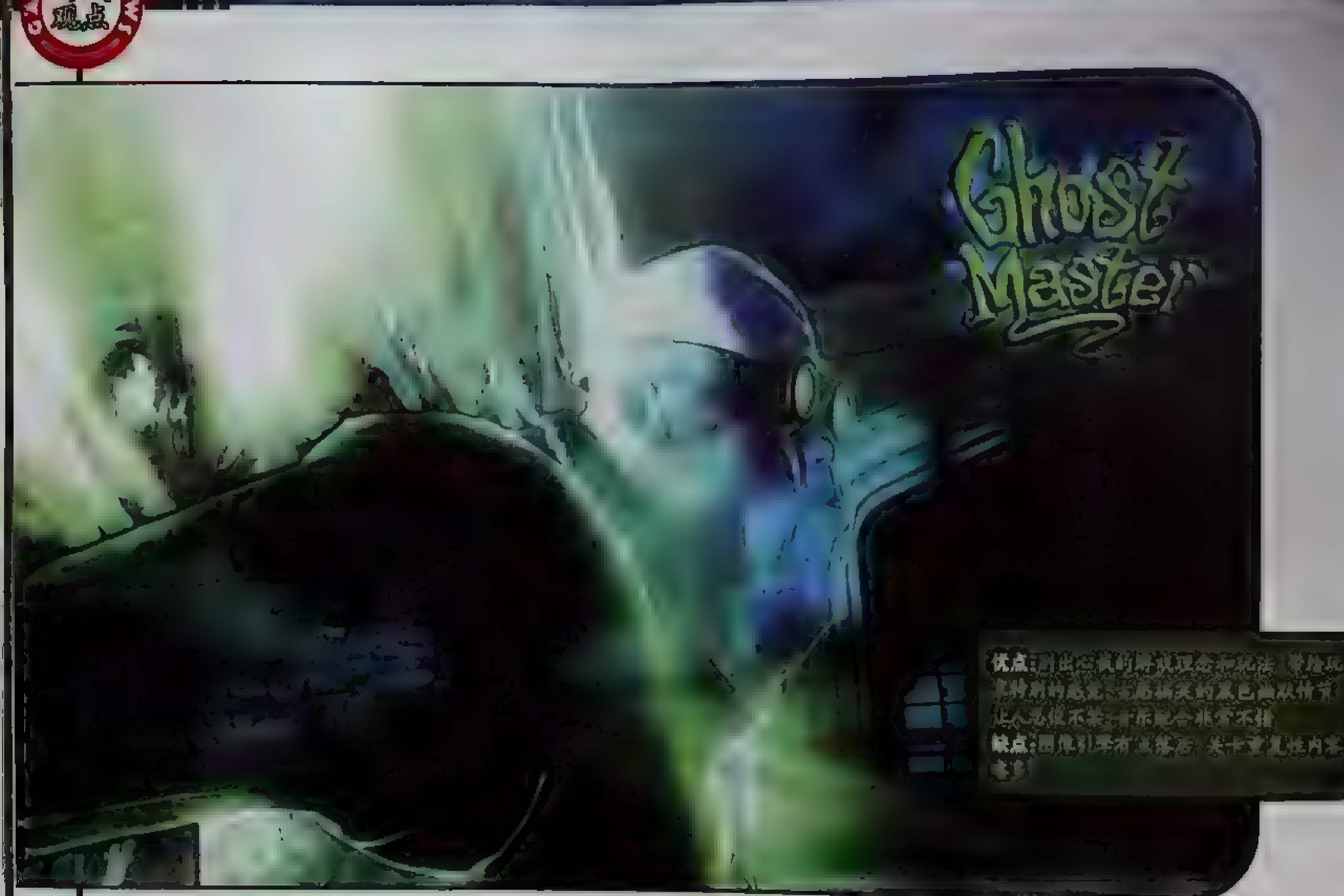
2003年这个非一般的盛夏，我们正和劳拉一起走在巴黎的雨中以及布拉格的风雪里……■



附录：古墓丽影系列作品列表

发行时间	作品名称	发行平台
1996.11	古墓丽影 Tomb Raider	SS/PS/PC/GBC
1997.11	古墓丽影II：主演劳拉·克劳馥 Tomb Raider II：Starring Lara Croft	PS/PC
1998.6	古墓丽影黄金版：未完的使命 Tomb Raider Gold：Unfinished Business	PC
1998.11	古墓丽影III：劳拉·克劳馥的冒险 Tomb Raider III：Adventures of Lara Croft	PS/PC
1999.5	古墓丽影II黄金版：黄金面具 Tomb Raider II Gold：Golden Mask	PC
1999.11	古墓丽影·最终启示录 Tomb Raider：The Last Revelation	PS/PC/DC
2000.3	古墓丽影：失落的神器 Tomb Raider：The Lost Artifact	PS/PC
2000.11	古墓丽影：历代记 [illegible]	PS/PC/DC
2001.7	古墓丽影：诅咒之剑 Tomb Raider：Curse of the Sword	GBC
2002.11	古墓丽影：预言 Lara Croft Tomb Raider：The Prophecy	GBA





人玩鬼 鬼玩人

鬼魂大师

Ghost Master

文 / 英俊大狼

多年以来，在各种小说、电影、电视或者是游戏的鬼故事里，虽然鬼们一开始都挺强大，不过最终都在与人类的交锋中落了下风，这真是太没有面子了。不过，现在情况要有所改观了！因为我们有了鬼魂大师（Ghost Master）！这是一位伟大的鬼魂管理者，他要改变原来鬼们各自为战的糟糕状况，系统化企业化的管理鬼魂们，去恐吓我们的敌人——人类。

与众不同的游戏理念

目前的恐怖游戏以《生化危机》和《寂静岭》之类为代表，大都宣扬惊骇类恐怖，已经很少再有黑色幽默的恐怖了，而游戏的方式也似乎都局限于冒险类，不过在玩过《鬼魂大师》之后，你会发现，原来恐怖游戏还可以这样被恶搞！刚开始游戏的时候，你也许觉得自己似乎是在玩《模拟人生》和《黑与白》的综合体，不管是从控制界面还是从画面上来说，都有很浓的模仿痕迹。可是这些都并不能影响《鬼魂大师》这款游戏与众不同的游戏理念，你要做的就是控制一群鬼魂，将它们派遣到不同的地点吓唬居民或者可能的干涉者。然后救助更多的鬼魂，让我们的队伍更加强大。

游戏中玩家扮演的是 Ghost Master 这个角色，有着指挥鬼魂的能力，可是因为是刚刚上任的新鲜人，所以并没有什么经验，在游戏的初始阶段你可控制的手下也少的可怜，于是，你决定到据说是鬼魂和人类经常发生大战的 Gravenville 去视察一下，解救被困在那里的难兄难弟。在它们被解救后，你可以在后面的关卡中雇佣它们。

《鬼魂大师》的任务体系是多重式的，除了完成基本任务目标外，如果你能完成更多的第二目标，或者解救非任务规定的其他当地幽灵，将会给你带来新的鬼魂战士和金钱回报，你可以用这些钱在关卡之间训练自己的鬼魂，为它们赋予恐吓人们的新能力。

说游戏的设计师 Gregg Barnett 很喜欢 Peter Jackson 那部著名的电影 "The Frighteners"（中译《恐怖幽灵》或者《神通鬼大》，它讲述了一个驱鬼法师让他的幽灵朋友扰乱居民，然后假装驱鬼的故事），有人说这是设计者制作《鬼魂大师》的灵感来源，我比较赞同这个观点。

鬼魂的世界也有种族

在《鬼魂大师》的世界中，共有六个种族的 23 种鬼魂，他们各有各的特点，而且大都出自于不同文化的神话故事中或是异灵事件，有小鬼、无头骑士、女妖精、僵尸、魔术幽灵等等。每一种鬼魂都有自己的习性，他们都有自己的生活方式，例如你只能在电器上找到小鬼，当把他放在电器上面时，他就可以以令人们不安的方式导致机械故障。而无头骑士只能放置在路上。其他鬼魂有更奇怪的要求 睡眠精灵可以安放在睡着的人附近，并进入人的精神世界找出他内心深处最惧怕的东西，而没什么用的恶作剧鬼只能用来吓唬小孩子。

要玩好这款游戏，要先将各种鬼魂的特点搞清楚。然后你就可以各取所需的开始使用它们的"力量"（类似于魔法）。游戏中总共有 150 种"力量"，鬼魂可以让房间的温度降至接近冰点，或者让墙壁流出血液，驱赶大批虫子在地板上爬动，或者让房间内的物体飞起来。强大的鬼魂甚至可以引发地震或是狂风。总之，所有鬼故事中的异灵现象，几乎都能够被你的手下施展出来。

人类其实很渺小

在刚玩这个游戏的上手期，我真的感觉自己是在玩《模拟人生》的续作，看着那些模拟小人（他们真的很像 Sims）东奔西走，看电视，工作，相互唧唧歪歪的聊天。不过，当你开始进入他们的生活，去吓唬他们，和平结束了，有趣的事情开始了，他们惊恐万分。例如，你将一个房间冷冻，他们就会开始生火取暖。让墙壁流出血液，他们就会试图进行修补。而当他们的惊恐程度达到一定水准之后，这些胆小鬼就会争先恐后的往屋外面跑了，之后，整个世界都清静了，胆小的人类将他们的世界让给了鬼魂。

"我们并不是以完全真实为目标，"游戏的设计师 Barnett 说。"更象喜剧式的表现手法，你或许会用 种力量令角色处于火焰之中，或者至少让他们感觉是身处火中，然后他们会跳进水中或者有人会抢夺灭火器。"



不完美的图像引擎

虽然使用了全 3D 的图形引擎，但是《鬼魂大师》的画面看起来并不是很精美，甚至还不如《模拟人生》。一些地点在玩家进行房间的穿梭是会有一些贴图的错误，而且对系统的要求似乎并不适合于它的换面效果。不过游戏中的建筑却是非常庞大的，里面的摆设样样俱全，这也可能是比较消耗系统资源的原因了。

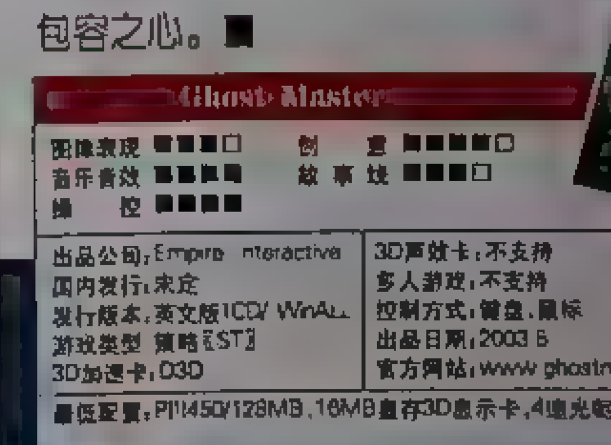
不过人物设定（或者该叫鬼魂设定?）相当成功，外形卡通化，大多数鬼魂都有着傻乎乎的外形，绝对的 Q 版。而且游戏中还有一个鬼魂啦啦队长，以及一个显然从 Ghostbusters 获得灵感、名叫 Boo 的胖家伙。他们的行为举止都让人捧腹不止，特别是他们和模拟人玩捉迷藏时。不过，游戏中也有少数幽灵是相当可怕的，甚至还有一些真正恐怖的场所。

黑色游戏及其他

《鬼魂大师》里的黑色元素并非绝无仅有，西方游戏界经常制造出完全以娱乐为目的的"黑色游戏"，例如"暴力辛迪加"或者"地下城守护者"，它们让过去那些反派的人物登上主角的位置，而尽情嘲弄所谓的"名门正派"。有人说，这是对道德的颠覆，其实这只是看到了它们的表象。事实上，即便是这些黑色游戏，也没有脱离传统道德的范畴。因为任何道德，都是以群体为范围的，在很多情况下，对于一个群体而言的正义，就是对另一个群体而言的邪恶。

在"地下城守护者"里，人类的英雄和国王们是一群贪得无厌的家伙，为了抢夺鬼怪们的金子而侵入它们的国土，但是嘴上却大声的说"以光明的名义，我发誓要打败你"，他们完全不知道，也不屑知道，对于身居于地下的鬼怪们来说，黑暗就是它们的光明。可以说，贯穿《鬼魂大师》的正邪理念与"地下城守护者"非常相似。首先，作为 Ghost Master，你的首要任务就是"解救"，解救被敌人（人类）困住的鬼魂兄弟，这本身就是美德。当然，对于人类来说，把鬼怪放出来，这很邪恶，不过，当他们消灭鬼怪的时候，抱持着的理念是"我们才是世界唯一的主人"，对于不属于人类的其他群体来说，这难道就不是邪恶吗?

其实，作为普通玩家，几乎没有人能够接受真正邪恶的游戏理念，所以真正宣扬邪恶的作品是绝对不会有市场的，而"黑色游戏"做的，只是从另一个角度来观察我们自以为天经地义的道德体系，去理解一直与我们处于对立面的那些群体，理解他们的那种是非标准。这么做最大的好处，就是可以让一个人学会与不属于自己群体的其他对象相处，对所有的一切都抱有一份包容之心。■



Ghost Master

图像表现	■■■□	创　　意	■■■■□
音乐音效	■■■■	故 事 性	■■■□
操　　控	■■■■		

出品公司：Empire Interactive	3D声效卡：不支持
国内发行：未定	多人游戏：不支持
发行版本：英文版1CD/ WinALL	控制方式：键盘、鼠标
游戏类型：策略[ST]	出品日期：2003.6
3D加速卡：D3D	官方网站：www.ghostmaster.com

最低配置：PII450/128MB，16MB显存3D显示卡，4速光驱

★★★★



不能忘却的面孔

黑岛塑造的九种经典造型

文/甲鸟

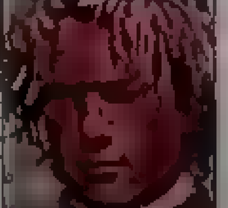
异尘余生》、《博德之门》是老游戏吗？《异域镇魂曲》是老游戏吗？答案是肯定的，不过前提是，已经有无数游戏可以在剧情、创意上将她们抛在脑后。“黑岛”（BlackIsle）通过《异尘余生》、《博德之门》和《异域镇魂曲》展示制作者们无尽的才华。如果对经典的超越是伟大的，如果对墨守成规的突破是伟大的，那么品味一下这三部作品所塑造的经典人物，会让我们坚信她们的历史是辉煌的历史，而她们也不会有落寂的终点。

历经坎坷的主角



■异尘余生

在那场21世纪世界核大战后200年，座落于荒废美国本土最西北端的土著村庄阿罗由出现了水源危机，我们的主角就来自那里。为了获取水源，“你”穿上父辈13号避难所制服，开始独自驰骋于充满了衰败气息的美洲大陆，这就是《异尘余生Ⅱ》所描述的故事。你在旅程中经历无数磨难：在克拉玛斯帮助了第一个土著伙伴，在摩多克无意间找到了一生的至爱，周旋于断城腐烂的僵尸和地下掩体市高傲的女市长之间，目睹那些人性泯灭的新里诺黑帮，见证泛滥的毒品“杰特”加快了社会的崩溃……最终，你摧毁了美国政客们核计划的执行者——英克雷军团，回归13号避难所找到了水源“伊甸圣器”。



■博德之门

“我”不过是一个在烛堡长大的孤儿。有一天，突然降临的邪恶杀死了抚养我长大的养父葛立安，从此我便独自在广阔的大地上探险。在荣幸地结交无数朋友后，他们助我解决了那西凯的铁矿危机，铲除了斗篷森林的盗窃集团……直到再次回到烛堡，我才了解自己的真实身份：我的生父是谋杀之神——巴尔！在博德之门，我战胜了杀父仇人——同样是巴尔后裔的沙佛洛克。不久，法师伊瑞尼卡斯又设计将我禁锢于安姆国，我体内神的力量被无情剥夺……凭借残存的气息，我追击伊瑞尼卡斯至精灵城，并在地狱门前一举击败伊瑞尼卡斯，最终得到了重生；但谋杀之神巴尔的阴谋还在继续……巴尔当年想利用让儿女殉葬的方法复活自己，而正是葛立安成功阻止了这场阴谋，他杀死了我的生母并将我抚养成人；现在曾是巴尔祭祀之一的阿眉里纱背叛了巴尔并占有了巴尔的神力。在击败5个兄妹后，我在巴尔的王座下将阿眉里纱击溃。我可以选择成为善良或者邪恶的神，但我更愿意选择作为普通人类与爱人远离世俗。

■异域镇魂曲

“无名氏”——法印城里的一位指导人，他的言行导致了背叛和悔恨，他的罪恶积累起来甚至形成了一座要塞——“悔恨要塞”。为了逃避惩罚、为了补偿自己所犯的罪过，无名氏向解密者寻求帮助，请她赐予无名氏不死之身，解密者在将无名氏与他的死亡本质剥离的同时，也导致无名氏随着复生不断失去记忆，在不断复活中成为无数个分身！其中可以分为善良，实际和偏执狂三类分身，偏执狂分身为自己以后的分身设下了许多陷阱，实际的分身欺骗并拘禁了维勒，在“水的国度”为自己建立了坟墓并留下名字“叶米斯”，他将莫提从骨头柱子里拉出以获得情报，他为了达肯的武士刀佯装是达肯的恩人，他与戴娜拉陷入了情网以便可以蒙蔽这位女子并利用她强大的力量……总之，从停尸台醒来的一刻开始，无名氏就在坎坷地寻找自己的过去，他在游戏的结尾终于和自己的三个分身及凡人性合并，他向往解开的身世之谜却是自己过去无穷的罪恶；无名氏最终勇敢的前往血腥的战场以偿还自己的罪恶。

忠实的追随者



■史力克

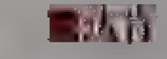
《异尘余生Ⅱ》中的史力克和你一样，也是一个强壮的土著人。史力克的妹妹被奴隶贩子抓走，一筹莫展的他在克拉玛斯喝得酩酊大醉，将酒馆砸得一团糟，结果不得不留在酒吧做工。史力克是一个忠厚老实的土人，连酒店的女老板也有些舍不得他离开。你在为史力克赎身后他显得非常激动，他认为在你的帮助下可以找到失踪妹妹。史力克见识广，在他的鼻子上插有一根骨头，他称之为“骨头爷爷”，也称为“灵魂”，每到一个新城市，史力克都会给出一些模糊的建议。在奴隶贩子横行的丹恩城，史力克就提示“这里有灵魂需要拯救”，在剿灭当地奴隶贩子集团后，史力克的脸色才稍有好转；在破碎丘，史力克提示“地上有非灵魂的光”——铀矿；至于新里诺遍地的色情和堕落，史力克叱责道“这里都是毒！”。也许史力克身材魁梧的缘故，他的武器不是锤子就是电锯，拿着冲锋枪也能勇敢的杀敌，他会始终紧跟你，他坚信“我可以保护你”。



■贾希拉

贾希拉是《博德之门》系列出镜最多的女性之一。在一代贾希拉就和丈夫卡立德共同帮助主角寻找杀父仇人。贾希拉身为德鲁依教徒，追求世间平衡，这也导致了由于信仰差异在斗篷森林遭到追杀；有时过高的声望也会导致她的抱怨要求“换一个领导”。故事发展到《安姆的阴影》，卡立德英勇战死后，贾希拉显得沉默了许多，有时会做恶梦，或者怀念和卡立德共同生活的岁月……当然，贾希拉从此变得更加坚强，当寇根要她“变只兔子打牙祭”时，贾希拉毫不迟疑地教训了寇根；敏锐的她一眼认出了阿斯卡特拉大桥区的杀手是博德之门焰拳部队的通缉犯；而面对腐败的竖琴手头目，贾希拉放弃了信仰并再次坚定地站在主角一边。游戏是允许主角追求贾希拉的，随着游戏深入，贾希拉会逐渐对“你”产生好感。尤其是主角第二次变身为杀戮者又恢复人形后，主角会产生独自离队的想法，贾希拉会毫不迟疑的挽留你并发誓与你共同夺回神力。

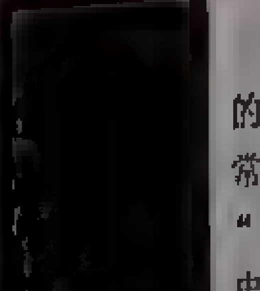




■达肯

在《安姆的阴影》中出现过一把优秀的武士刀，它的主人就是《异域镇魂曲》中的吉斯瑟雷人达肯——卡瑞克剑的最后舞者。无名氏实际的分身曾经做了充分的准备来摧毁自己的凡人性，而达肯的神器卡瑞克剑是他垂涎欲滴的武器。达肯在狱边异界的海面上等待死亡，因为他的信仰已经抛弃了他；为了欺骗达肯，实际的分身将色西蒙罗盘送给了达肯，也救了达肯的信仰；从此，达肯始终愿意为无名氏效力。达肯看上去很老，穿着典型的吉斯瑟雷人服装，他挥舞卡瑞克剑的姿势幽雅而极具威力；达肯崇尚吉斯瑟雷人的文明，在他的意识中，吉斯瑟雷人是“人民之一”，卡瑞克剑则代表了“阶级”；他和无名氏以后的分身共同冒险并研究色西蒙之道，指导无名氏学会剑术和魔法。因为无名氏对达肯有救命之恩，达肯便始终对无名氏表示出自己的忠诚，即使无名氏本人要求解除这种建立在阴谋下的关系也无济于事。

乐观的手下



■伊克

穿着白衬衫和旧式西裤的伊克在《异尘余生Ⅱ》中常常称呼你“老大”或者“头”，他还常常抱怨“老大，史力克又在看我了。”虽然伊克射击和肉搏都不如史力克，但作为商人他为你寻找水源提供了重要讯息，而且他维修东西的本领也是勉强及格。伊克贩卖一些不值钱的小玩意，结果惹恼了丹恩城的奴隶贩头子；当你找到他时，伊克正被关在小黑屋里独自昏头昏脑地修理无线电。在被救出不久，伊克在地下掩体市找到自己美丽的女儿，她已经是当地出名地机械专家了，而父女对话间一条重要讯息显示，伊克老婆死于喝了太多的异尘余生水，而且严重到浑身发亮！伊克的女儿讥讽伊克“一天到晚在垃圾里翻腾、动不动喊别人是‘老大’、技术糟糕到只能装配……”，而倒霉的伊克只能灰头土脸的原地发呆；最终还是在你的撮合下，父女俩才重归于好。

■寇根

狂战士寇根是个疯狂的矮人，就像《水浒》里的李逵，他总喜欢在阿斯卡特拉的铜冠酒店狂饮酒精后大谈自己当年的“英勇”战绩。寇根是个典型的蛮横邪头，做事的原则是“没有好处的事情不干”；我为了邀他入伙，亲自到墓地掘了一次坟。寇根喜欢搞些恶作剧，他会主动揭露贵族在铜冠酒店会悄人的丑剧；自大的寇根在旅途中会不断对同伴实施“骚扰”，他会要求瑟恩把天气变晴，免得头上老湿唧唧的；怪异的“视角”导致他讥讽那里亚个子太高，手脚太长；寇根有时也是欺软怕硬的人，看见弱小的艾黎就高呼“给我让路！”但面对同样属于邪恶阵营的艾德温，寇根就认为“艾德温的威胁来自他的眼神，而我的威胁来自手中的斧子！”；多情的寇根会喜欢上玛兹，于是他不断在玛兹面前展示自己过人的战斗技巧并自称是“多情种子”，虽然善良的玛兹心仪的是瓦里格，但寇根始终没有死过心。

■莫提

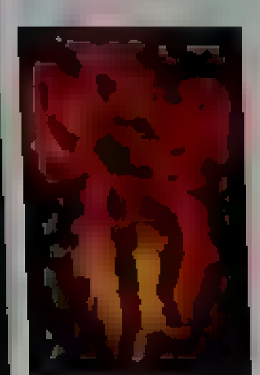
法师最恐怖的杀手——莫提。这个漂浮的骷髅好像一个半巫妖，无名氏始终弄不清他是如何“悬挂”在空中的。莫提有着过人的“咒骂”技巧，他嘴里喷出的无数“脏话”足以让法师们失去作法的耐心而直接采用徒手攻击。莫提来自异界的亚维努斯之柱，这根柱子是由贤者和学者的头骨构成，又叫骨头柱子；无名氏实际的分身为了占有莫

提的知识而将他从柱子中硬生生扯了出来。莫提是个大嘴巴，他会要求坐在阿娜的腿上以研究阿娜的长尾巴；一旦失宠邀请莫提去做客，他还会要求在失宠枕边休息。“失宠，你有姐妹吗？”“几千个……”“给我一点时间，让我快乐的疯一疯……”。莫提是不会叛变你的，在前往悔恨要塞之前，莫提透露出无名氏曾经多次试图进入悔恨要塞，但都以失败告终，但这次，莫提相信主角是能够成功的，因为“你”的行为让他尊重“你”。

狡诈的叛徒

■赛蒙

赛蒙，这个以变节和背叛闻名剑湾的海盗总是以高贵或者卑谦的姿势出现在我们面前，但不久就会载着无数口水以卑鄙的姿势躲进“任意门”。他曾带着我寻找爱蒙，目的地是有四个吸血鬼的陷阱；他勾结伊瑞尼卡斯剥夺了我的神力后，因为嫌钱少又背叛了伊瑞尼卡斯转投我一边；他为了逃离海港以银剑的剑刃作为回报，说服我为之偷窃号角，后果是我遭到失心族的追杀；赛蒙在自己老巢附近被抓获，但他又一次成功的将罪名堆在了我的头上……在游戏的最后，无路可逃的赛蒙在我脚下摆出可怜的表情，他表示愿意亲自带路，可在深陷重围时他朝对方说了句“货已经送到”后就准备再次开溜……不过这次赛蒙动作慢了点，我的神圣复仇者轻易剁下了他的脑袋。



■伊格那司

伊格那司是一个浑身冒火的囚徒，他被痛苦女士囚禁于法印城“燃尸酒吧”大堂的火炉上，原因是这个爱好火焰的家伙仅仅为了展示自己的强大，就导致了一次严重的火灾。

伊格那司的老师是无名氏过去的一个分身，这个分身教会了伊格纳司如何使用火焰，这个事实也为无名氏记忆的恢复提供了少许帮助。伊格那司个性就像炸药一样火爆，喜欢由着性子办事；为了回忆自己的过去，无名氏有时也让他三分，而烧黑的手指和焦烂的肠子就是伊格那司的回报。

伊格那司在游戏结尾将以叛徒的身份再次和善良的无名氏交手，因为无名氏被剥离的本性——邪恶的本性和伊格那司达成了联盟，当伊格那司发觉他可以更强大时，他背叛了自己的老师，自己的战友，而他的下场也将和过去一样悲惨。

悲惨的反派

■伊瑞尼卡斯

伊瑞尼卡斯的悲剧在于他对权利过度的痴迷和对精灵女王艾里星扭曲的爱意。本来他是精灵最强大的法师，他的姐姐巴获也曾经深受精灵尊重。但为了更强大和复仇，他俩都投靠了邪恶，所以伊瑞尼卡斯失去了自我，所以巴获成了吸血鬼……

我们的主角在逃离伊瑞尼卡斯的监牢时，曾亲历一个复制人从打碎的试管逃出的过程，那个就是伊瑞尼卡斯复制的艾里星，他心中还对艾里星有淡淡的爱意。伊瑞尼卡斯是何等聪明之人，他一眼看出爱蒙是巴尔的后代并借蒙面法师之手抓走了爱蒙，他利用攸须摩将主角引入他的圈套，他在占有巴尔神力后低声说：“她会喜欢我的……”，为了博得艾里星的笑容他甘愿铤而走险；为了报复精灵，伊瑞尼卡斯囚禁了树精灵，他联合了黑暗精灵并利用银龙的蛋召唤恶魔参战，他利用寄生虫吸取生命之树的能量……直到最后面对艾里星的质问，他沉默了……但在短暂思索后，恶念终究淹没了爱情，伊瑞尼卡斯选择了前者，这也注定了他战败于地狱，被恶魔吞噬的悲惨结局。



■攸须摩

几乎所有中国玩家对攸须摩的评价都是“叛徒”，因为这个来自大陆东方“卡拉·图”的赏金猎人一副日本武士的打扮。攸须摩是游戏中最好的专职盗贼，在他第一次和玩家见面时就摆出了善良的面具，在旅途当中他还会主动和主角拉近关系。

攸须摩知道自己实力有限，所以他急于和阿斯卡特拉的影贼公社建立关系，但他并不惧怕对方的无理取闹；他会主动向耶里亚和海尔达利传授盗贼的技巧，或者称赞凯东与明斯克出众的剑术。

攸须摩思想的反动主要在于他在游戏第四章陷害了主角并直接导致了主角和爱蒙失去神力；但需要指出攸须摩并不同于伊格那司，伊格那司的变节在于难以抵御邪恶的诱惑和对权力的向往，而攸须摩的叛变是因为身中伊瑞尼卡斯的邪咒。当主角质问攸须摩时他的回答显得支支吾吾，显然有一头野兽在他脑中翻滚；当主角被囚禁，向监牢外的攸须摩求救时，他的思想再次屈服于伊瑞尼卡斯的魔法；直到最后，攸须摩已经失去自我成为一台杀人机器，悲惨的死于主角的剑下。而主角所能做的就是将攸须摩的心脏拿到神殿超度掉，让他的灵魂得到安息。

罪行累累的魔头

■沙佛洛克

沙佛洛克是邪恶，杀人狂和剑术家的集合。作为巴尔的后代，沙佛洛克完全继承了他生父的特征。在《博德之门》中沙佛洛克就罪行累累，他手刃我的养父葛立安；伴装僧侣潜伏于烛堡并将杀人的罪名嫁祸于我；他幕后操纵铁王座和强盗集团暗杀贵族、贿赂官员、自封为王以挑起战争灾难；沙佛洛克认为大屠的鲜血将使他成为巴尔的化身，可惜他最终遭到通缉并首次死于我的脚下。故事发展到《安姆的阴影》，我和沙佛洛克在地狱愤怒的试炼中再次会面，那里是所有巴尔不同子嗣的埋葬地，相同的是他又一次战败。

沙佛洛克在《巴尔王座》再一次出现，不过这次回来的只是他的鬼魂。他恳求我将灵魂分一些给他，以达到复活的目的。我救活了沙佛洛克，他狂呼着：“如果我们一起重返博德之门，那些人会说什么？嘿嘿嘿……”。这时我才能更深了解沙佛洛克，当年阻止巴尔祭祀儿女时，葛立安在我和沙佛洛克中选择了解救我，而沙佛洛克在逃脱后独自成就了事业。

现在的沙佛洛克已经失去了神力，他主动和我谈论了未来的出路，我让他自己选择未来，结果沙佛洛克的阵营转为叛逆中立，他感谢“我”改变了他的一生。

牧师“妲摩妮”是唯一深爱沙佛洛克的人，即使她曾被沙佛洛克抛弃；沙佛洛克离开我以后参加了人类对抗兽人的战斗，他的最后故事是前往“卡拉·图”，在那里埋葬爱人妲摩妮的尸骨。

正义的化身



■凯东

凯东是《安姆的阴影》中唯一的圣武士，光看他的脸就知道这个老“审判官”经历的无数风霜。论年龄，拥有着丰富阅历的凯东算得上是你的父辈；他会经常教导你成为正义的维护者，与邪恶划清界线。凯东是“至热之心骑士团”中最有名的人物，以他的战绩早应该成为骑士团的首领，但凯东却始终作为一名正义的使者冲锋在第一线，对权力毫无奢望。

凯东的家就在阿斯卡特拉的政府区，可他由于事业缠身很少回家住，以至于他的妻子和其他贵族外出……在发觉忽视了家庭后，凯东竭尽全力去挽救和弥补了自己的过失。

在与你的冒险旅程中，凯东凭记忆认出了自己的学生、“你”过去的同伴——被误杀于风矛丘的阿詹提斯；对于未通过骑士团考核的阿诺门，凯东会主动教导他不要气馁并时刻牢记骑士团诚实的美德；而如果你想抢夺崔斯特的武器，凯东会第一个替天行道，你也别指望安插一个黑暗精灵在身边。

凯东在离开你以后回到阿斯卡特拉光荣地退了休。在凯东60岁的时候，兽人对阿斯卡特拉发起了突袭，凯东和另五个圣武士组织军队抗击入侵。当援军赶到时，兽人已经被击溃，而矗立于兽人堆积如山的尸块中间的凯东，已经停止了呼吸。



■维勒

如果凯东是个有血性的硬汉子，那么《异域镇魂曲》中身处诅咒城地下的“居悯者”维勒就是一个被正义冲昏头的典型。维勒是被无名氏过去的分身设计困于地下的，由于对正义坚韧的崇拜和长年的等待，维勒早已死去，但他的灵魂附着于他的盔甲之中，他的意志在煎熬中时刻会爆发。

维勒自称是一位慈悲杀手，他认为“慈悲是软弱者的护盾，慈悲就等于懦弱，慈悲就是死亡。没有人是无辜的，居悯者将慈悲和他的手下消灭！居悯者为正义而战，当万物被净化的时候，多宇宙达到平衡。”

维勒身为居悯者用眼睛来审判罪恶，他的双眼夹杂着红光扫视任何人，就像要将人撕裂！维勒为了正义可以不顾一切，甚至离开你的队伍并发起进攻，他会审判阿娜，而一直被阿娜敌视的失宠则会帮助阿娜开脱，直到无名氏用话语说服维勒放下斧头；在战胜崔亚斯后，背叛者崔亚斯祈求无名氏的宽恕以回到天堂接受惩罚，但维勒并没有给邪恶的大天使生存的机会。

阴森的侍从



■艾德温

野心勃勃的艾德温是红袍巫师的成员，表面上红袍巫师的目标是让“赛恩”成为世界上最强大的政治和魔法中心，但他们都为个人的野心而奋斗。艾德温曾经答应侍奉主角，于是他加入了冒险的队伍。

总的来说艾德温是个处处暴露野心的家伙，他费了很大的意志力保持谦虚，但外人可能根本感觉不到这种谦虚。

艾德温自大，狡猾……嘴里老唧咕着“有那么一天，总有那么一天……”；在影贼的公社里，艾德温交代完任务后还要说上“和这群猴子交流真费力”一句；他脑子里老想着占有巫妖的魔法，于是强烈要求到墓地寻找珍贵的冥界卷轴，在拿到卷轴后，艾德温立刻将卷轴藏在自己手中，“这是我的……这是我们的战利品。”；几天后艾德温会拿出卷轴研究，“艾德温，你会利用卷轴为队伍服务吗？”“是的，我会的（谁会帮助这些猴子？）。”直到和伊瑞尼卡斯决战前，艾德温表面上说要挑战伊瑞尼卡斯的魔法，但心中却盘算着要弄清‘你’到底有什么秘密。

艾德温在与你的旅程中变得非常强大，他如愿向费伦最伟大的法师伊里明斯特发起了挑战，但他的生命很快就走到了尽头。

痴情恋人



■失宠

失宠是“黑岛”所有游戏中塑造最完美的女性之一。

失宠是一个塔纳里人，更明确的说塔纳里人就是邪恶的吸精夜魔，是用肉欲吸引人类的恶魔。失宠有着天使的容貌和声音，坚韧的性格以及渊博的知识，她并不否认她妖精的本质，而且她始终想摆脱那种“微不足道而毫无生产力的”环境；失宠的母亲是一个暴虐的塔纳里人，她将失宠作为奴隶贩卖给巴兹魔，而失宠凭借她丰富的知识，在演说中战胜了巴兹魔并赢得了自己的自由。

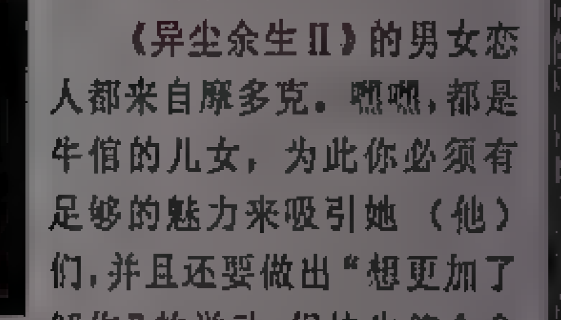
失宠加入了感应结社，在书记区建立了“猛烈欲望智慧妓院”，里面有她的10个学生，她们的工作是通过对话交流唤醒他人的情感而暂时忘却法印城堕落的社会现实。失宠具有洞察人类内心的能力，她有时会赞叹达肯出色的剑术，甚至希望莫提来她的妓院工作，即使阿娜对失宠怀有敌意，失宠仍保留着高贵的气质；如果无名氏想借阅失宠的日记，她的回答始终是“淑女应该有她自己的秘密。”

在悔恨要塞的血战中，失宠面对无名氏的邪恶凡人性，表现出“令巴兹魔都感到羞愧”的坚忍……在与无名氏分别前，失宠坚信他们“一定能再次见面”。《异域镇魂曲》最著名的对白也来自失宠——“时间不是你的敌人，永恒才是。”

■艾黎

艾黎在《安姆的阴影》中是一个可怜的翼精灵，奴隶的生活使她失去了翅膀，在主角的队伍中她是最容易疲累并发牢骚的，她也是个满脑子充满幻想的女性，经常大谈自己小时候依靠翅膀腾云驾雾的时光，但不久又会陷入对翅膀的怀念而大哭一场；在主角与艾黎恋爱的过程中，艾黎会认为主角不理解她的痛苦而要求离队；只有在经历长期的冒险后，艾黎才渐渐变得坚强，才逐渐忘却肩上的痛苦，而将注意力转向“我”。

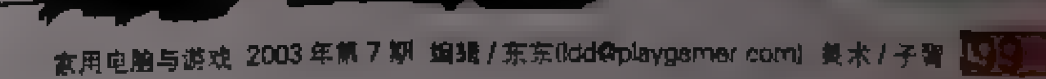
在《巴尔的王座》中恶魔蒙蔽了艾黎，让艾黎错以为母亲也失去了双翅，在谎言戳穿后，艾黎更加坚定了留在我身边的信心。不久，艾黎怀上了我的小孩（哦呵呵……），但她依然倔强的要求参加战斗，因为“我已经不是过去的艾黎了，也许将来我会成为费伦最伟大的法师。”在击败阿眉里纱后艾黎才与我共同返回故乡，在那里得到了心灵的宁静，她终于从一个柔弱的女孩成长为坚强的女英雄。

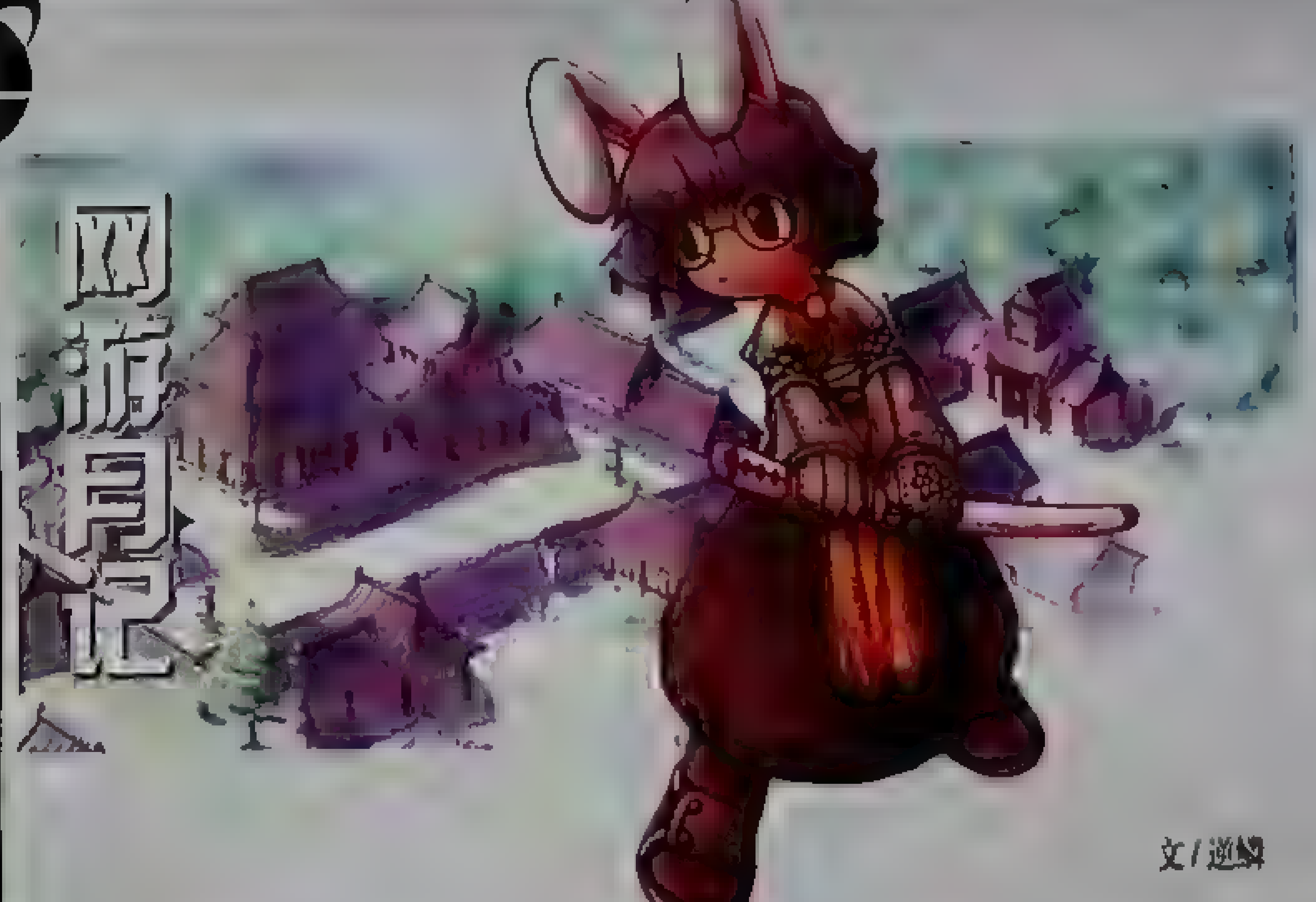


■牛倌的儿女

《异尘余生Ⅱ》的男女恋人都来自摩多克。嘿嘿，都是牛倌的儿女，为此你必须有足够的魅力来吸引她（他）们，并且还要做出“想更加了解你”的举动，很快牛倌会拿着枪逼你们结婚。总之你和你爱人的话不是很多，他（她）总会紧跟着你，但打起仗就马上逃开。“你每次看见麦丽雅都会想到36-24-36的尺寸”。

来回味一下那些曾经令我们兴奋、感动、愤怒和惊叹的游戏剧情，那些忠实的伙伴、罪行累累的恶人、回味无穷的爱情场景，有时候，仅仅是回味，就可以带来无尽的乐趣。■





网游月记

文/逆蝌

非典的浪潮已经慢慢退去，街上戴去口罩保护的人也越来越少，看来……这个难关算是过去了。

虽然非典已经慢慢离我们远去，但是非典的余波仍在，各大游戏线下的活动还未复苏，目前各类活动仍以线上为主。

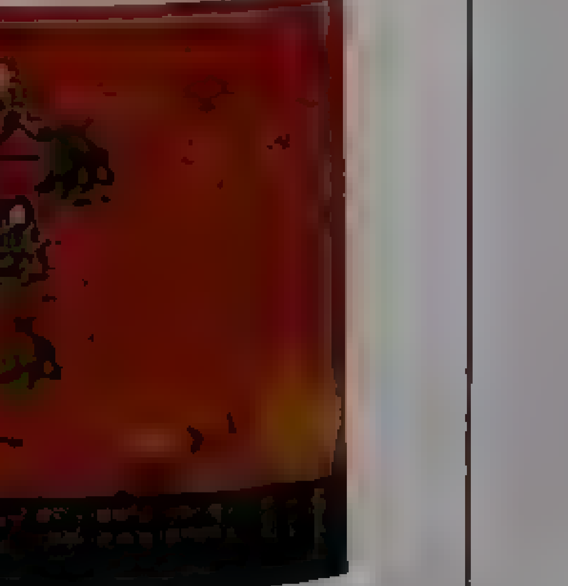
在经过了长达四个月的公开测试后，《骑士Online》终于在6月7日零时开始收费。为了使玩家在正式收费后能有一个良好的过渡，Sohu向每位玩家赠送了40点的免费点数，使得没有及时购买点卡的玩家也能在短时间内正常的进行游戏。同时，自6月7日至6月12日的下午4点到晚上9点，在上海10家规模较大的网吧各提供了20台机器免费给《骑士》的玩家使用。因此，《骑士》成为了“非典”时期在上海各家网吧解禁之后第一支进驻网吧的游戏。

《命运》这次可谓痛下血本，笔记本，PDA，数码随身听。甩出总价值达20万的数码产品引爆“数码革命”。在活动期间，只要玩家打出欢乐宝箱，便可以参加此次活动。该活动分为“神龙篇”和“数码篇”，参加“神龙篇”的玩家，可凭游戏中得到的“欢乐宝箱”去NPC处换取特殊道具或“电信宝箱”。而得到“电信宝箱”的玩家有两种活动方式：去NPC处按一定机率换取命运神龙、命运天龙、神龙之骨、天龙之骨等装备，或保留宝箱，在主页注册抽奖，获奖者的奖品可是笔记本、PDA等价值不菲的数码产品。



而《天堂》近期也搞出新花样，居然要投资拍天堂情景剧，并且在玩家群中征选女主角，引得众多自信满满渴望成为“明星”的女玩家毛遂自荐，更有非天堂玩家给新浪发去照片，参与热情高涨。不过，一想到这次是根据游戏来拍情景剧，就有很多的疑惑，上哪里去找那中世纪的城堡和一群穿得如铁桶一般的人来体现那种攻城掠地的大场面呢？难道只是拍个“天堂版”都市爱情剧么？又或者只是作秀，连剧本也还没想好？不会挑完女主角，再来搞一个剧本大征集吧？这个所谓的情景剧，很值得期待。

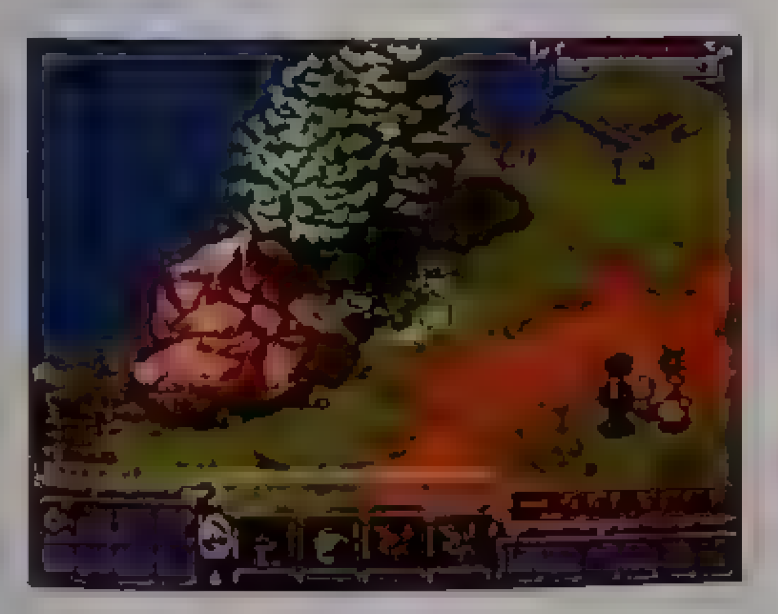
大陆版的《A3》越来越显的遥遥无期，一跳再跳。到截稿时，笔者得到的消息是……7月初，希望这次不会再跳了。对此，甚至有人传说《A3》迟迟不能出台的原因源于版号问题，而Actoz和海虹控股的合作也因合资公司的控股权问题濒临破裂。就笔者认为，《A3》虽然在韩国被冠以“18禁”的成人游戏的头衔，其原因主要来自于其血腥的战斗场面，往往怪物在死后都是血肉横飞，而女主角的衣着确实略显“凉快”，但是这些人设问题，对于开发商而言，也就是出一个几M的补丁包的差别。为了迎合国内市场，Actoz必定会对此作出一些细节方面的修改，而这些修改对于玩家而言，除了画面上的一些细小差别外，根本感受不到什么。更何况是由海虹控股出资合作，其旗下的联众、亚联、中公网、捷二峰等都是在游戏圈赫赫有名的公司，相信版号对《A3》来说并不存在什么问题。官方人员也在当日即发表声明辟谣，表示了此谣传为业内别有用心的人所传出，A3的版号和同韩方的商务合作均没有问题，并表示“暑期肯定会和玩家见面”。当然，作为玩家，我们关心的是，《A3》会[illegible]

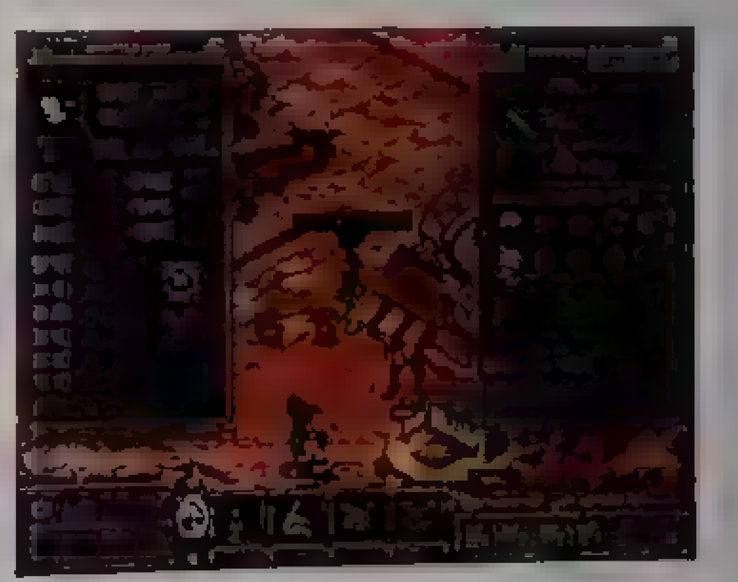


而在台湾地区，代理商华义国际于6月7日开始了台服《A3》的内部测试，服务器只有一台，名为“华义新纪元”。内测中，服务器的承载量暴露了很大的问题，当承载超过20%的时候，法师系靠打闪的职业基本就很难出门练功，一步三卡的，到了8%左右才是练功的理想值。如果换到大陆测试的话，很难不保证第一天服务器就会被热心的玩家挤垮，而在内测第一天便被挤爆服务器的运营商，在大陆不在少数。台服《A3》的人设方面和韩国的差不多，女主角在褪去装备后可以看出比较明显的“露点”情况，杀怪时也有比较明显的血迹溅出。值得一提的是，在《A3》中是可以自由PK的，和其他游戏一样，同样有红名的设置，比起其他玩家，红名在死亡时更容易掉落装备。游戏任务是通过NPC花钱购买的，通常都是限定时间内杀死多少只怪等等。令笔者比较担忧的是，《A3》到了大陆后抢怪现象可能会很严重，从而导致恶意PK频繁出现。当然，这只是猜测，一切的一切，到得《A3》大陆测试时都会水落石出，而我们玩家要做的只是耐心的等待再等待。

说起跳票，笔者不得不再提一位跳票大王，那就是近期在国内呼声极高的国产网游《剑侠情缘Online》。该君从5月起开始跳票，直至截稿时仍未有明确的时间公布，实在是吊足了玩家的胃口。西山居工作室为了打造他们首款网络游戏的品牌，投入了大量的人力物力，而其之前的作品在国内玩家中一直占据着良好口碑。不过，西山居工作室还有另一个众所周知的习惯，那就是跳票。按理说，在目前的游戏圈内，产品跳票已经成为了一种炒作市场的“时尚”活动，但是一跳再跳，却显得对玩家不太尊重。别忘了，用户可是上帝啊，在这个免费大餐层出不穷的时代，各厂商运营商可谓是不遗余力的拉拢玩家，拉拢用户，如果在这时候把自己的“上帝”给开罪了，就算初衷是好意结果也会变得很可怕。

尽管不少游戏出现跳票，但本月开测的游戏依旧很多。上海凯固科技代理运营的《魔法奇兵》（DigiMagics），是由台湾MAYA Online参与制作的，走可爱类游戏风格的网络RPG。除了人物造型可爱之外，更具有BattleToy（科技战斗装甲）、宠物养成、道具合成、进化住宅等多种游戏方式，有别于一般打杀升级类的游戏模式。由于游戏画面及设定都是目前时下最受欢迎的三头身娃娃，因此在台湾省公开招募测试期就吸引了十多万玩家的报名。而大陆版的《魔法奇兵》也于6月底开始内部测试，相信你到杂志的时候，不少幸运的玩家已经在内部测试中体验这款游戏的乐趣了。





上海润星网络科技有限公司代理了新款网络游戏《猎人》（MIX MASTER），该游戏是韩国知名游戏开发公司XiaMedia的最新作，是一款以发展和养成宠物进行升级战斗为主要概念，画面风格卡通可爱的大型网络角色扮演游戏。在游戏中玩家所扮演的卡通Q版角色，和自己所豢养的稀奇古怪的怪物，一起与敌人进行战斗，并且在庞大的地图上四处冒险解决各种事件。这款游戏的特别之处在于，其战斗方式完全是即时的，一人多宠，在战斗的过程中，玩家等于要同时操作多个人物进行战斗，再加上阵型等全新战斗概念的导入，相信这是一款在暑期内不可多得的好游戏。

说起宇峻科技的《超时空英雄传说系列》及《绝代双骄系列》和奥汀科技的《三国群英传系列》及《幻世录系列》，相信一些资深的玩家都不会陌生，这几个系列在玩家心目中都占据着不低的地位。那么笔者在这里要告诉大家一个好消息，由宇峻科技和奥汀科技共同合作成立的宇奥科技所研发的在线游戏《神州Online》，将于6月中下旬开始测试。其游戏背景设定为古时的中国，游戏中共分为勇士、剑侠、术者、僧侣、道人五种角色职业，每种职业又有男女两种性别，共计十种造型可供玩家选择。游戏顺畅连贯，进出房间无需loading也没有半点延迟，而且每个城镇中的任务十分丰富。在连连跳票的《剑网》未出之前，笔者推荐喜欢武侠背景的玩家试一试这款游戏，宇峻和奥汀的实力摆在眼前，大家应该不至于失望。

说起外挂，不少厂商和玩家对此都深恶痛绝，但却又屡禁不止。这次5月8日网星开始了以“绿色网游新世界”为主题的打击外挂系列活动，掀起了另一轮的网游反外挂浪潮。反外挂在网游圈内已算不上新鲜的话题，从网游市场初具规模的时候，外挂便已困扰游戏运营商至今。一般运营商都采取了停权，封号等方法。但是这种治标不治本的手段从根本上无法抑制外挂在玩家群中的“普及”。当然，也有几家公司曾将外挂放到了法律的层面上来对待，最后却都是不了了之。然而这次，网星将法律手段作为反外挂的主要手段，不得不引起圈内人士的关注。

当然，被付诸于法律手段的对象是对那些个外挂的制作者，对于使用外挂而破坏的游戏平衡的玩家，网星还是采取了停权的手段。自5月28日系统全面升级后，网星公司一举将28日以来一周内使用外挂的5万多个不重复角色进行了永久停权。对于网星反外挂的态度我们或许并不陌生，早在去年，网星就曾组织过一次大规模的外挂封杀活动，被停权的玩家数量达一万之多，在业界也造成了不小的影响，而这次的数量竟高达五万，这一方面说明了网星坚决反对外挂的决心；另一方面，也说明了外挂在玩家群中的普及率之高。

五万，对现在的网络游戏而言，这绝不是一个小的数目，而网星因此的损失也显而易见。然而网星痛下狠心，一举全灭，笔者不得不佩服他们的勇气。对此，网星副总经理林阜民就部分敏感问题做了相当专业的解释：“外挂的可怕在于它可能从根本上颠覆这个产业的合法规则，不能放任，在伤口还没有化脓的时候就把腐肉挖掉，总比让它慢慢滋长，最后毁掉整个躯体要强。”



而在本次活动之前，网星也做了一系列预热的准备工作，收集了大量有关的外挂程序、外挂网站资料，并向此类网站递去了相应的律师函，表示一定要用法律手段来严惩这些破坏游戏平衡的肇事者。

网星此次的举动，得到了各大厂商媒体的强烈支持，更有一批玩家，自昆明至北京，为的只是代表云南玩家，给网星送上了一卷长达八米的黄色横幅。该题为“反对外挂，还我一片绿色净土！”的横幅上密密麻麻签满了玩家的名字，来表达玩家对网星反外挂活动的支持。这在网游史上，虽不敢说后无来者，但也绝对是前无古人。

笔者相信，在厂商、媒体、玩家，三大不同阵营的支持下，这次反外挂活动必然将连带各个网游的反外挂浪潮。也希望，将来的网游中，不再有外挂的充斥，有的只是公平有序的游戏环境。■

官方网

剑侠情缘 online
http //www.jxonline net/index htm
魔法奇兵
http://www digimagics com cn
神洲
http.//www szo com cn
A3
http //www a3 com.cn
http.//www a3online com tw
网星反外挂专区
http://games sina com cn/zhuangao/djwg/

A3世界完整解读



文/流萤

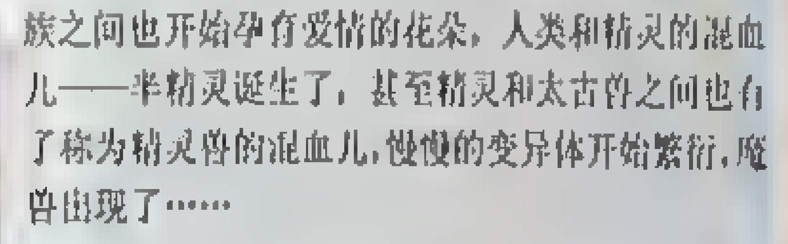
翻开历史的序章

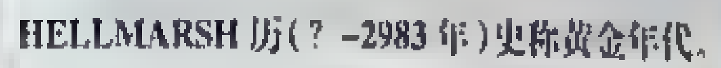
故事得从世界的起源说起，风鸟"艾利"（AIRDL）所居住的巨大的蛋里有一棵世界树，大家称之为斯巴杜（Silveradoo），树梢挂着日、月、星辰，树枝支撑着六块大陆，树根下生活着用蛛丝供给世界情感和生命力并记载生物和人类命运的九只黑蜘蛛，而我们要说的，就是在六块大陆中位居第二的地狱之沼（Hellmarsh）。

地狱之沼（Hellmarsh）的历史

世界之初，精灵们快乐的生活在这个被称之为乐园的土地上，不用辛苦翻土或洒种子，树木自己也会开花结果，风会传递种子，河水会抚育大地，大家可以整日的吃喝玩乐唱歌跳舞，世上不存在任何阴影，所有的人都过着幸福快乐的日子。

在之后的一千年里，人类来到了这个世界，和精灵相安无事的共同生活着，随着时间的推移，异族之间也开始孕育爱情的花朵。人类和精灵的混血儿——半精灵诞生了，甚至精灵和太古兽之间也有了称为精灵兽的混血儿，慢慢的变异体开始繁衍，魔兽出现了……





HELLMARSH历（？–2983年）史称黄金年代。

HELLMARSH历2983年，新的种族凭空产生了，他们自称为神族，是一群有着特异能力的人，并以统治者的身份自居。他们以防备目前围绕在大地的混乱和危险为理由，在种族之间开始定下了管制契约，严禁异族通婚并繁衍后代，违者将诛杀全家。在如此的铁腕统治下，半精灵逐渐消失了，精灵兽和魔兽纷纷逃入远古森林或者无人居住的荒僻之地，神治时代开始了。

HELLMARSH历（2983–3211年）史称白银年代。

HELLMARSH历3211年，因为异族通婚管制契约而全家被杀的半精灵Rubal和他的好友，为了复仇而组织了传说之骑士团，对神的统治感到不满的人类和精灵们纷纷加入了这支起义军，战争持续了将近20年，起义军终于失败了，Rubal和他的同伴们不知所踪，精灵兽被封印，人类则被驱逐到了蛮荒之地"艾森尼"。

HELLMARSH历（3211–3442年）史称黑铁年代。

与神的对决之后200年过去了，异界的勇士开始出现在这个大陆上，没有人知道他们从哪里来，这些自称冒险者的人们会给HELLMARSH的世界带来怎样的变化呢？新的历史，从这里开始了……



A3英雄列传

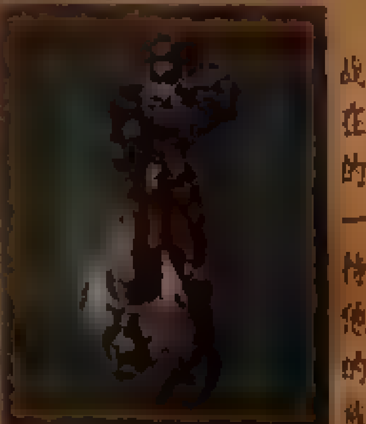
传说中的帝王Rubal



风之精灵奇利亚与艾吉尼族长之子[illegible]相爱，生下了Rubal。出于他的出生违反了《Rabellu法典》中第13条：包括人类在内的所有种族不得与不同种族产下后代，而最终导致全族被灭绝的惨剧。尚在襁褓中的Rubal被母亲的朋友，大贤者Laishord与慈悲之神Khathel联手救出，成为全族唯一的幸存者。

年幼的Rubal在勇士之乡艾吉尼尔长大，并结识了亦师亦友的Kwoan，随着年龄和经验的增长，实力也不断的加强，几乎与Kwoan不相上下。在偶然[illegible]下，Rubal得知了自己家族的遭遇，从此发誓要向下令屠杀全族人的众神之王复仇，推翻"神"在这个大陆上的冷血统治。在Rubal的领导下，有着同样经历或者志同道合的人们走到一起，创建了传说之骑士团，然而随着骑士团不断的巩固和强大，Rubal迷失在权力之路上，曾经开朗的个性也逐渐变的暴躁和冷酷。

传说之骑士团第一勇士Kwoan



出生于勇士之乡[illegible]战士家族的Kwoan，从小就在战斗方面体现出与众不同的天赋，结识了Rubal之后一直把他当作弟弟一样对待，照顾他的生活以及指导他战斗之道。在得知Rubal的悲惨身世之后毅然放弃军中的地位，和Rubal一起并肩战斗，一同创立了传说之骑士团，成为Rubal的左右手，骑士团第一团团长。并且由于他强悍的战斗实力和每次战斗所表现出的超凡的勇气，被属下们尊敬的称为"骑士团第一骑士"。

在最后的战争中战败后，Rubal被封印在黑暗世界，Kwoan也随之跌进黑暗。平时沉默寡言的Kwoan对朋友却非常亲切而且细心，对他来说友情与信义比生命更为重要。实力在整个地狱之泽大陆上可以[illegible]屈一指的Kwoan，其性格就和他的剑一样，正直而顽强。

叛逆的神官骑士Billmade

身为传统圣骑士家族的次子，Billmade并不象他的哥哥一样，热切的渴望成为神官骑士，一直抱着事不关己的态度生活着，直到在哥哥的任职仪式上见到了众神之王，美丽的让其无可抗拒的Rabellu，从此发誓要成为侍奉身边的神官骑士，接受女神的亲手册封。

以优异的成绩成为神官骑士的Billmade在册封仪式的当晚受到了女神的召见，并共同度过了一整个夜晚。然而很快Billmade就发现这不过是水神Purenil奉命做的恶作剧而已，遭到侮辱玩弄感情的Billmade从此开



始了堕落的生活，直到遇到了Rubal和他的传说之骑士团。

从Rubal那里了解到自己的"女神"残酷冷血的另一面之后，Billmade开始尝试着寻找自己的道路，因此加入了Rubal的骑士团，和真正需要和信任他的同伴一同并肩战斗。

生长在富贵之家的Billmade个性放荡不羁，美女和酒是他的最爱，然而如果因此而小看他的话就大错特错了，战场上的Billmade就象换了一个人的样子，挥剑的速度连Kwoan都自愧不如，如毒蛇的牙齿一般准确、迅速而且致命，私下被同伴们授予"快剑的拥有者"的称号。

最强的魔法师Redyan

在出生之前就被预言会带来灾难的孩子，母亲不顾村长的反对，偷偷生下了她，自己却因难产而死，Redyan则被姨母收养。

由于天生盲目，加上被诅咒的预言，Redyan从小就被村里的孩子欺负，即使是大人也从来不会关心和照顾她。在偶然中，被人欺辱的Redyan爆发了自己都无法想象的力量，将整个村庄烧成一片火海。为了躲避因恐惧而愤怒的村民，Redyan逃进了魔之森林，并被Billmade所救。此后一直跟随大魔法师列德斯比特学习魔法知识，与生俱来的魔法天赋使其很快成长为第一流的魔法师，而且由于其暗藏的潜力被大法师预言为最强的魔法师。

冷漠寡言的Redyan只有在面对Billmade的时候才象是个少女，平时则极少看到她的笑容，惜言如金的她一旦开口说话会让听者产生被其洞察一切的感觉。自不能视的Redyan长了一双和常人无异甚至更漂亮的大眼睛，因此不熟悉的人根本就不知道她是瞎子，而且因为看不见的原因，Redyan的其他感官包括灵觉都远远优于常人。

在Redyan黑暗的世界里，活着的理由只有一个，为了这个理由，她可以放弃所有的东西，包括生命。

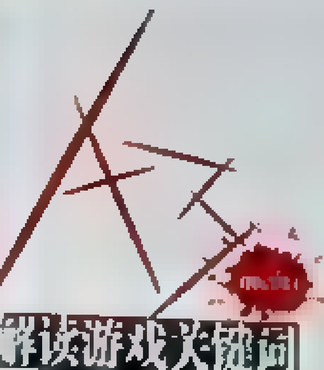
众神之王Rabellu



支配整个地狱之泽的[illegible]女神，其真正的身世其实和Rubal一样，是人类与精灵的混血，被称之为"海澜"的半精灵。然而和后者不同的是，Rabellu的母亲是遭[illegible]而产下她的，因此从来没有得到过母爱的她从小就遭到家族的唾弃，饱受凌辱和虐待的Rabellu心中充满了对家族、世界以及自己的恨意，在发现了自身强大的法力之后，Rabellu召集了一群和自己具有相同能力的人，灭绝了所有和自己身世有关的亲族，自称为神，开始以暴力统治整个地狱之泽。

为了防止再次产生拥有奇异能力的"海澜"，Rabellu以净化血统以防魔兽诞生为由，订立了《Rabellu法典》，其中第13条称：包括人类与所有种族不得在不同种族间产下后代。数百年间无数家族因此从大陆上消失，直到传说中的帝王Rubal开始他的复仇之后才有了直接与Rabellu对抗的人。

在最后的决战中，Rabello将Rubal封印在黑暗世界中，并在整个大陆上实行更严密的管制，真正意义上的统治了整个大陆。



解读游戏关键词

【A3】

Art（艺术）、Alive（活力）、Attract（魅力），构成了A3的整个世界。漂亮的游戏角色，极富张力的怪物造型，颓废的战后世界场景，紧张激烈的战斗场面，流畅连贯的出招系统，华丽而恰到好处的魔法效果，不断更新的随机任务，让你欲罢不能的装备升级，场面宏大的国战，骑士团之间的交涉与争斗，真实的感情与荣耀，时时刻刻都能让你感受到这3个A，并且全心的投入进去，慢慢的你就会发现，这3个A已经和你，和你的角色融为一体，和谐的走在这个充满艺术、活力与魅力的世界里。

【感动】

A3有着完备的背景设定和与游戏情节紧密结合的游戏小说，不再象其他的网络游戏那样，背景只是为了烘托一个世界，小说只是为了吸引玩家的目光。

A3的游戏世界乍看和最初的世界设定以及小说内容并无联系，仅仅只是拥有几个类似于小说主角的游戏角色，或者相关的游戏场景。但是随着游戏版本的不断更新，随着玩家对世界了解的不断深入，随着任务系统的不断完善，大家会慢慢的发现，那些我们曾经熟悉的英雄人物，他们的故事以及他们留下的痕迹，慢慢的展现在我们眼前。被封入黑暗的帝王，随之跃入黑暗的忠实战士，双眼全盲只为爱而生存的美丽强大的女法师，不断在自己迷茫的内心世界徘徊的失落的圣骑士，以及以神的姿态俯视着众生的女神王，还有其他各个在历史上曾经出现过的人们，会逐渐的出现在我们未曾留意的角落，以各自不同的方式述说自己的故事。

也许突然有一天，当我们互相交流着彼此的经历时，会偶然发现其中的联系，以及这联系背后的秘密，牺牲一切只为你一人的爱情，即使是黑暗我也不会犹豫的友谊，隐藏在冷酷外表下受伤的心灵，会一点一点的展现在我们的面前，让我们在突然之间发觉，我们正走在一条曾经被人走过的路上。我们以为已经消失的英雄原来一直引领着我们前进的道路，原来我们还有那么多的事情要做，原来他们，以及这整个世界，已经一点一滴的进入到心的深处，感动，由衷而来。

行走在A3的世界里，留意身边的一切事物，即使是不知何处来的流言，真相，就在我们身边。

【勇气】

"即使是黑暗，我也会毫不犹豫的跟你去！"

"我的生命是为你而存在的，即使……你并不在意……"

"神是什么？不过是一群以玩弄他人为乐的小丑而已！"

"这个世界，将会在我掌心中飞舞，我要它毁灭，它就会毁灭！"

"我要复仇!!!!"

我们在游戏的世界里奔波忙碌，为了什么？

我们在永恒的争斗中身心疲惫，为了什么？

我们活着，为了什么？

每个人都有自己期望的路要走，然而不可避免的，我们的道路总是受到他人的影响。朋友、敌人、熟悉的陌生人，从来没见过的人，不断的在我们身边来去往复，道路会通向哪里？我们又要走向何处？

有那么一群人聚集起来，开始为了共同的理想甚或某一个人的理想而努力，在A3的世界里，骑士团建立起来了，一群热血青年，开始为了各自不同的理想付出自己的汗水和努力。他们将掌握自己的未来，将掌握世界经济的命脉，甚至，其中会有人成为王，而掌握整个国家。A3为大家提供了不断变化的社会结构体系，在这样的体系中，我们不再是孤独的，将随着历史的洪流一同前进，成为为人景仰的英雄，满载荣耀的骑士团长，或者万人之上的王，只要有去做的勇气，一切都成为可能。

当我们努力的走过之后，还会有人记得我们吗？今后的人是否又会象感悟英雄一样的感受到我们曾经留下的足迹？是的，人们不会忘记，历史也不允许他们忘记，我们曾经的血泪与汗水，曾经的欢笑与悲伤，都将会被收录在A3世界永不关闭的历史书中，我们在每一场战斗中所表现出的技巧与勇气，或者瞬间的心动，都将被拍摄下来，作为永久的纪念进行保存，甚至，可以导演属于自己的电影。

只要有勇气付与实施，一切都成为可能。

【激情】

精彩的A3世界，有你所期望的，有你所未知的，甚至你从来没有想到过的。

一个真实的世界，等着你的到来。

一切……敬请期待……■

仙境传说 3.0 版 改版报导



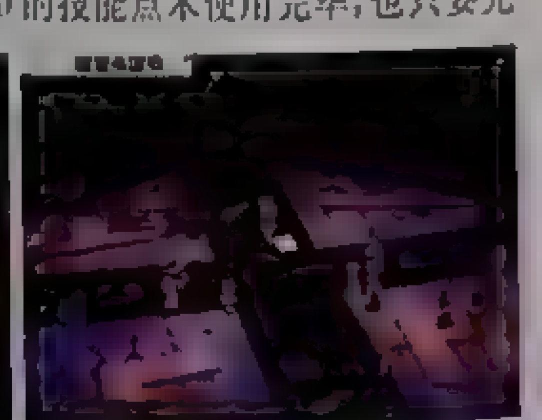
充满热带风情的 Comodo 岛

当越来越多的玩家在仙境的世界不断编织着一个个属于自己的童话时，一个新兴的梦想中的城市再次向我们走来，不同于以往任何一座城市，它会带给我们全新的感受，只有一个词可以形容它：梦幻！而它的名字就是 Comodo 岛——梦幻之岛！

新城市 Comodo 的地理位置在整个卢恩—米德加尔特王国的最南端，在前往 Comodo 的路上必须经过许多考验，新增的怪物会在此等候玩家们通过。由于此处仍属沙漠地区，所以触目所见的依旧是一片黄色，最引人注目的是一座黄土遗迹，与刺客转职的建筑相同，同属古代遗迹，不同的是此处遗迹范围分布较广，可以看出是海边的沙漠古城市，有海港供船只停泊。从它雄伟的建筑可想见这个都市很早前就拥有高度的智能与技术，全部建筑取材皆是本地的黄土，是非常有当地特色的建筑物！

除了这个古代遗迹之外，最重要的当然就是新都市—Comodo，舞娘的转职之都。来到此处的路途必须穿越危险的沼泽地和重重魔物的阻挡，只要能经过这些怪物的考验，就能来到一个有沙滩、椰子树、赌场的幻想都市，此地的场景有许多从前没有看过的元素，例如帆船、赌桌的布置，会让人联想起热带的岛屿渡假村，由于它建筑于地底下，所以照明的火炬镇日陈旧凹凸，光与影不停的跳跃，是一个长年灯火通明的不夜城。至于会不会有什么新的改变，这就有待玩家们届时进入城市中好好的探索一番吧！



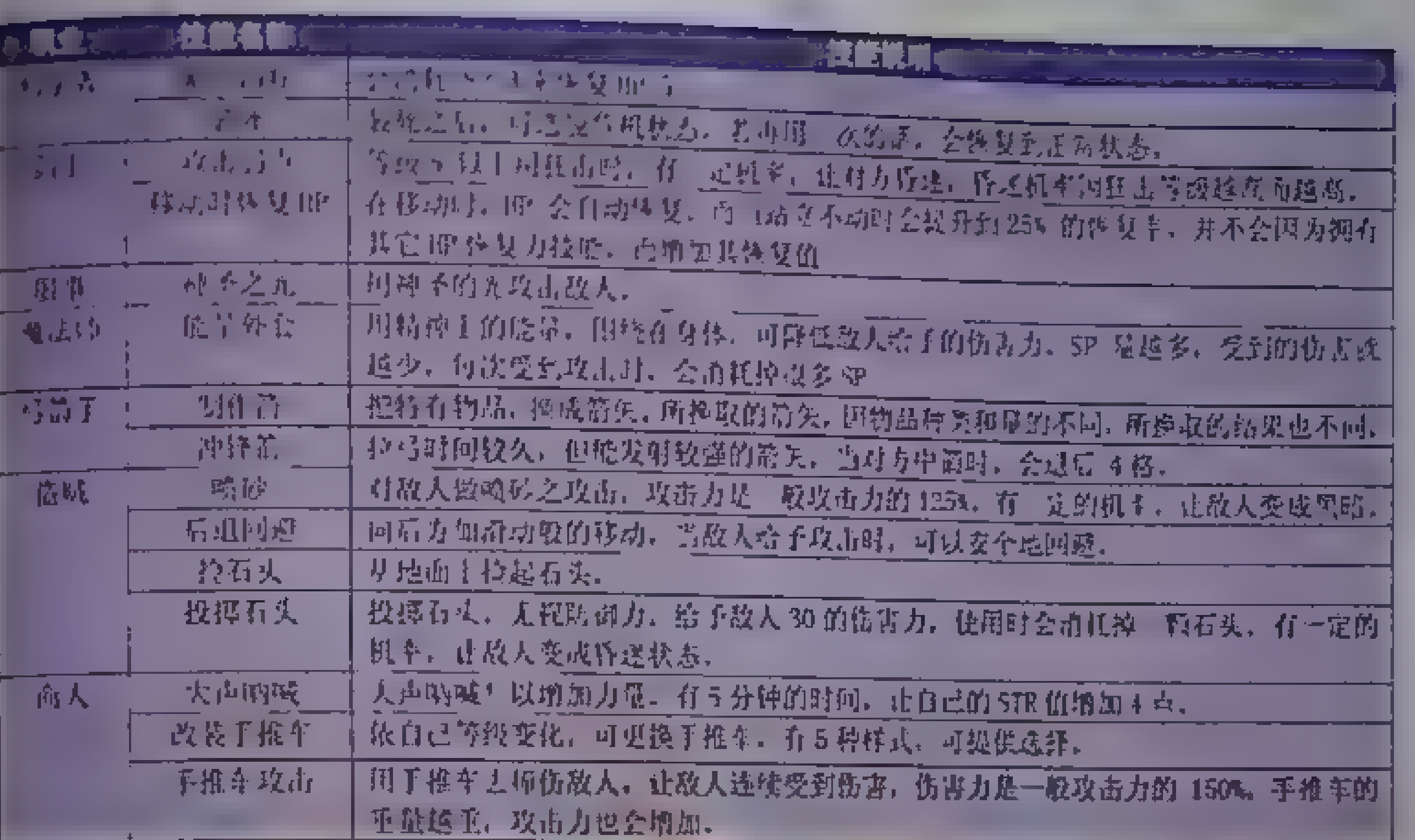


OX 猜谜室里决高下

为了让玩家在游戏中能得到更多意外的乐趣，这次 RO 特别在依斯鲁得岛（剑士城）的 11 点方向那个小岛上增加了一个游戏房间，这里就是传说中的猜谜室。猜谜室整个活动场地分为待机室 1 间、OX 猜谜室 5 间、客观问题室 5 间、中间待机室 1 间、败者复活室 1 间、决胜战室 1 间，共 14 间房间。游戏分两种方式进行，一种是 OX 猜谜室，只需要回答问题的对错；另一种是客观问题室，必须选择 1、2、3、4 回答，答对进入前八强的人就可进入决胜战室，决定最后的赢家。

梦幻之岛之职业技能篇

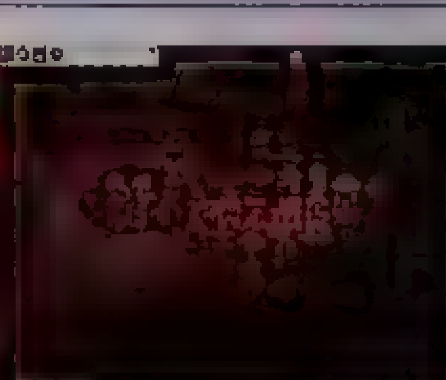
丰富的职业选择和特殊的技能一直就是仙境传说吸引玩家的亮点。此次新推出的梦幻之岛资料片中，又对此进行了全新开发。这些职业新技能是针对各职业目前的缺点予以改进的，而且不需要额外花费技能点数，即使玩家已将 JOB50 的技能点术使用完毕，也只要完成技能要求的任务就能获得该项技能（见表）。



职业	技能名称	技能说明
[illegible]	[illegible]	[illegible]复HP
	装死	装死之后，可完全停止状态，若再用一次装死，会恢复到正常状态。
剑士	[illegible]	等级[illegible]以上同级击时，有一定机率，让对方昏迷，昏迷机率因对方等级越高而越高。
	移动时恢复HP	在移动时，HP会自动恢复，而站立不动时会提升到25%的恢复率，并不会因为拥有其它HP恢复力技能，而增加其恢复值
服事	神圣之光	用神圣的光攻击敌人。
魔法师	能量外衣	用精神上的能量，围绕在身体，可降低敌人给予的伤害力。SP量越多，受到的伤害就越少，每次受到攻击时，会消耗掉很多SP
弓箭手	制作箭	把持有物品，换成箭矢，所换取的箭矢，因物品种类和量的不同，所换取的结果也不同。
	冲锋箭	拉弓时间较久，但能发射较强的箭矢，当对方中箭时，会退后4格。
盗贼	喷砂	对敌人做喷砂之攻击，攻击力是一般攻击力的125%，有一定的机率，让敌人变成黑暗。
	后退回避	向后方做滑动般的移动，当敌人给予攻击时，可以安全地回避。
	捡石头	从地面上捡起石头。
	投掷石头	投掷石头，无视防御力，给予敌人30的伤害力，使用时会消耗一颗石头，有一定的机率，让敌人变成昏迷状态。
商人	大声呐喊	大声呐喊！以增加力量。有5分钟的时间，让自己的STR值增加4点。
	改装手推车	依自己等级变化，可更换手推车，有5种样式，可提供选择。
	手推车攻击	用手推车去撞伤敌人，让敌人连续受到伤害，伤害力是一般攻击力的150%。手推车的重量越重，攻击力也会增加。







仔细观察一下新推出的技能就不难发现，在新推出的《梦幻之岛》资料片中比较突出的概念就是“平均”。强调在各职业，各类型中维持适当的平均技能；强化组队的功能。因而，各项职业中商人和盗贼增加的技能最多，比较先前资料片中的这两种职业，攻击职能增加了不少，相信会让众多玩家欣喜不已，也能体会一下打怪的攻击快乐了。

可爱新怪

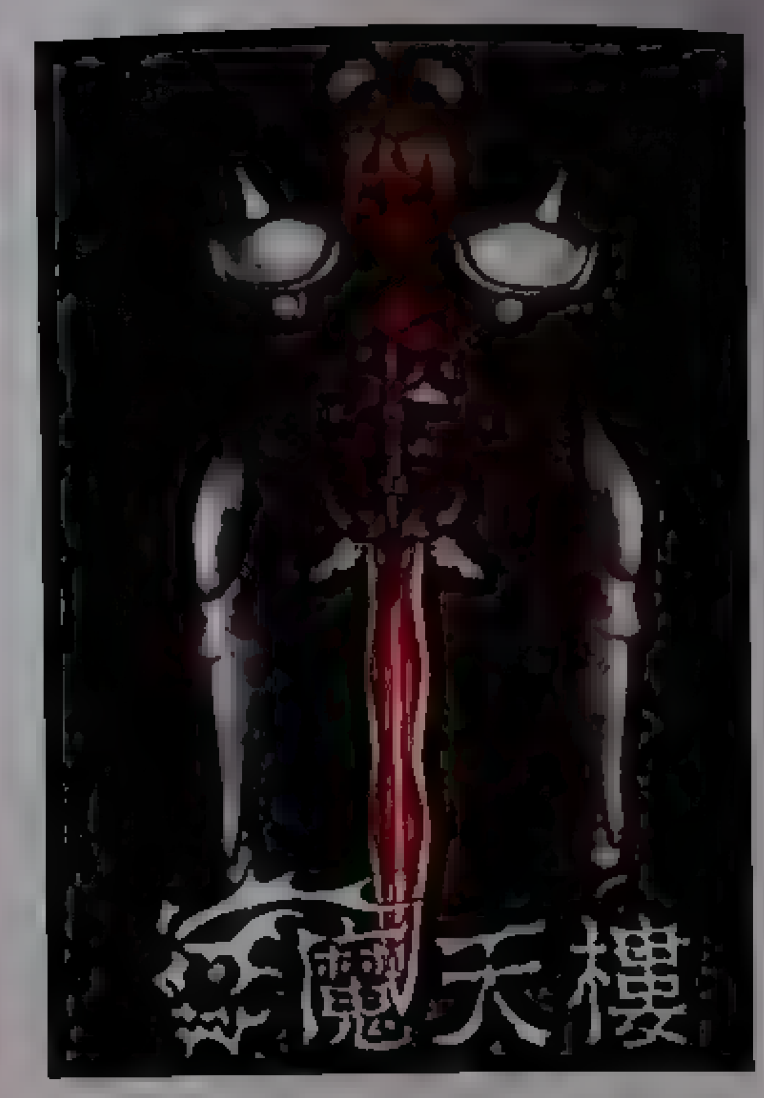
对于那些打深渊或是 BOSS 打到无聊的高手而言，这次的新资料片《梦幻之岛》一定是他们梦寐以求的。除了新出的 13 种等级超过 50 级的怪物外，还多了两种等级和深渊相当的怪物黑暗之王和血腥骑士。甚至血腥骑士的等级比深渊还要高，而且高等级的怪物掉落的东西，同样会让你兴奋不已。

当然新出的怪物也有些等级比较低的。小小的海星，等级不过 18，却长的很是可爱，几乎让人下不了手去打它。此外，绿饼人、奈吉鸟和卡拉蟹也是很滑稽的样子哦，而且打起来并不费力。另外，大概是怕锹形虫卡无用武之地，这次新出的怪物中又多了幽灵弓箭手、犬妖弓箭手、蝙蝠弓箭手、弓箭哥布灵。哇～一下子出那么多和弓箭手有关的怪物，难道下一个大大涨价的会是锹形虫卡？那商人们不是现在就得开始囤积了吗？此外，随着新的怪物的出现，属性剑的威力也开始发挥它优越的性能，而且铁匠的技能也有增强，在打怪前，多了解怪物的属性，带什么样的武器，也成了必修课哦，要不法师就去修怪物情报吧。

总的来说，这次新的资料片里新出的怪物还是蛮有创新的，而且造型有的也比原来的怪物可爱，承袭了 RO 一贯可爱而清新的风格。在练级上，又多了更多更具挑战性的怪物，对于一些很喜欢 PK，强调升级乐趣的玩家来说，是很好的更新。那么，我们就拭目以待吧！■



《圣者无敌》魔界[illegible]



圣者无敌》是韩国网络游戏《索玛战记》的中文版本，吸取了“暗黑”的精华部分，游戏中玩家直接在地图场景进行战斗，整个战斗场面壮观华丽。众多玩家在前期开放的人界部分已体会到一切，不用多言。



新开放的魔界部分，最吸引人的是可以体验魔界子民、人神公敌——“魔天楼人”的角色。全新画面介于2D、3D之间，这样就避免了3D粗糙的感觉，同时也避免了2D过于平面化的缺点，表现出柔和的画面。角色体形较大，动作鲜明、美丽，您甚至可以把游戏里角色的外形用到贴图里。魔界角色活灵活现的动作，明暗隐蔽的活动区域，独特的怪物形象，造型另类的NPC人物，五花八门的各种武器，较为新颖的物物交易……把玩家带入魔天楼的奇妙世界。

装备防具方面，根据力量、敏捷和智力，可穿不同属性的服装，每种属性又根据能力高低有不同划分。一般而言，需要能力值越高的防具，防御力耐久力越高，当然负重也相应加大。男女装备名称样式不同，划分方式一样。防具可通过打怪物获得或与防具商物物交易换取。如果你想体验一下不同的感觉，可以在游戏里尝试角色互换。

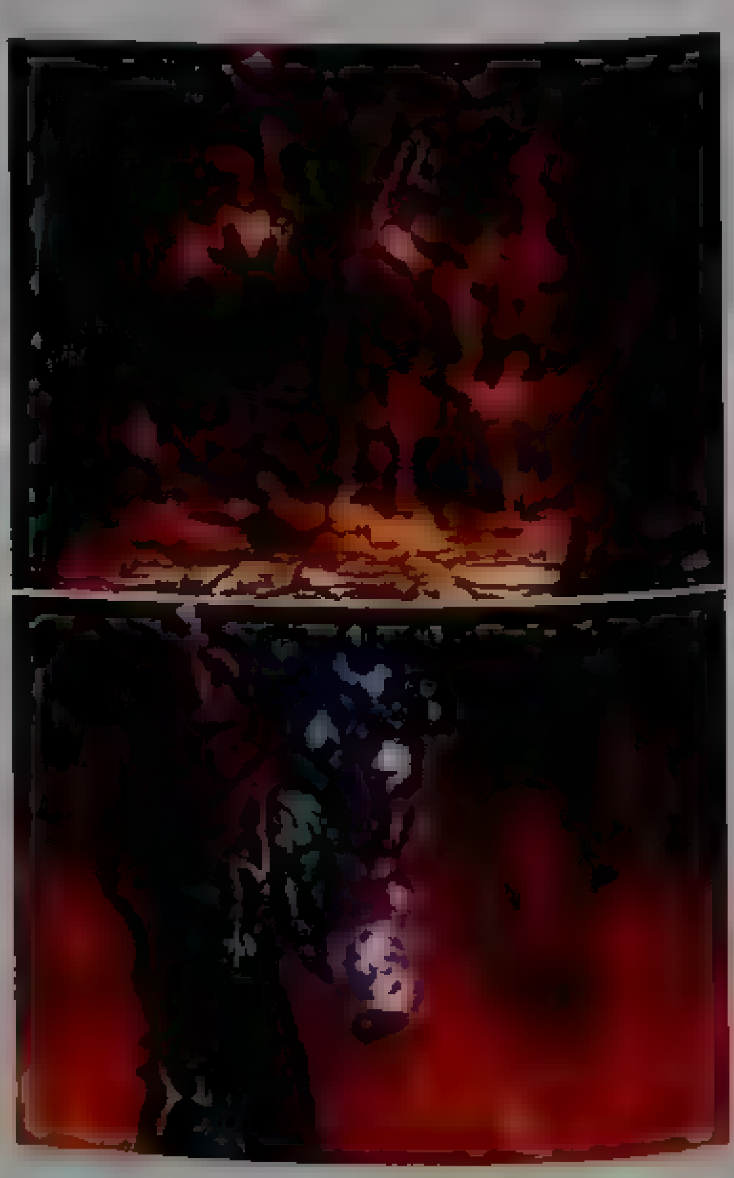
与人界武器类似，魔界也分为斧、剑、弓、爪、枪、杖几大类，开始使用的均为见习武器，技能值提高后可通过打怪获得或武器商处购买些攻击力强、速度快的更适合自己的武器。剑与斧都靠力量的强弱来操持，各分单、双手，单手的小巧灵活，双手的威猛霸气，视各人喜好与力量大小使用。以剑举例来说明武器的划分，单手剑分为冰、魔、长、利、宝等共六级，每级又分四档，如初级的冰剑又细分为冰晶剑、冰灵剑、冰魂剑、冰神剑。使用者所需力量均为14，但剑本身的攻击力依次递增。而如需使用魔晶剑，则一定要力练到26方可。所以看起来一样的剑，为什么自己的没别人的锋利？这里面也大有文章。当力量、敏捷或智力等属性达到可用下一级别武器时，则武器的攻击力有明显提高。

魔法分两种，一是使用武器技能值达到一定级别后可以去学习的技能魔法，而另一种则是纯魔法。六种武器都有三级技能魔法，技能值达到20、50、120后可带材料与金币学习不同技能魔法。初级技能魔法可强化武器攻击力，中级则根据武器种类不同发挥不同作用，如斧技能的铁布衫可增强自身防御力，剑技能的血玲珑可加快生命力恢复，爪技能的凌波微步则可提高敏捷等，而高级技能是加快攻击速度的。纯魔法又分基础、高级、诅咒三级，每级亦有三种法术，纯魔法的升级相对而言简单许多，只需魔法熟练度与智力值达到即可。基础与高级魔法旨在恢复与攻击，而诅咒魔法则可造成中毒、混乱、黑暗等效果。

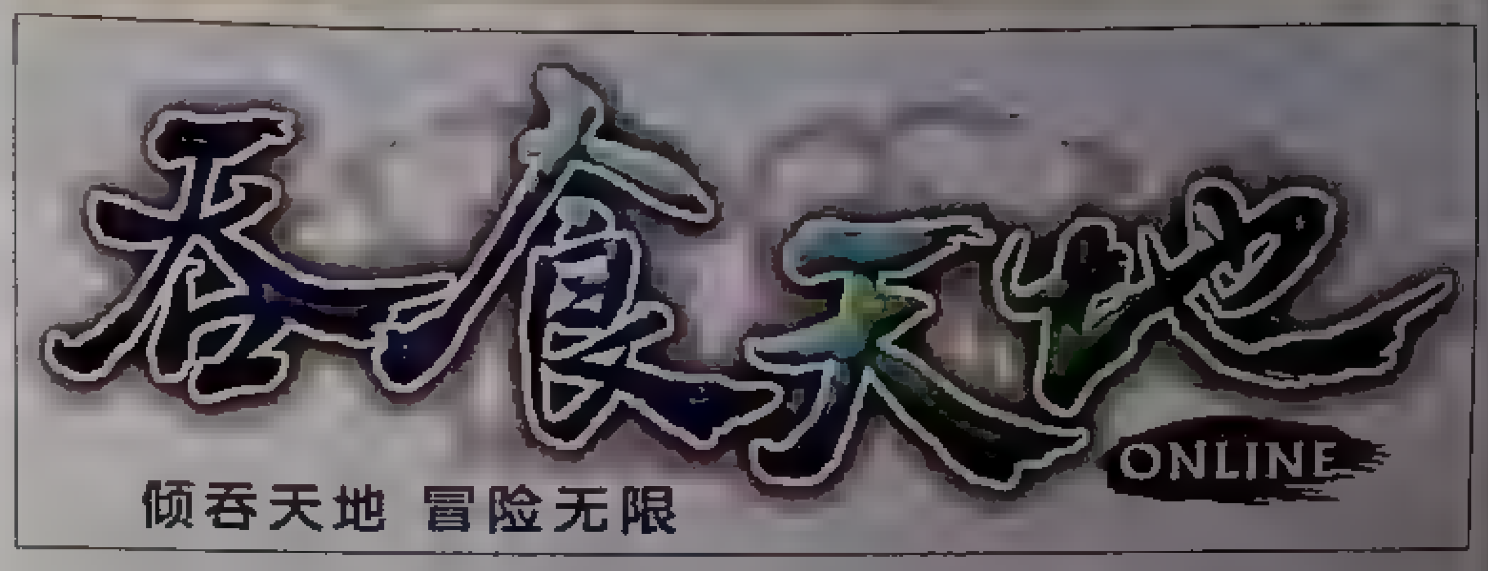
怪物方面，按地区划分，纳其拉地区有黑暗腔虫、金爪怪、含剧毒的食腐巨蝇等古生物，而海底则有昆多虫、劲弩魔兵、强弓狂魔、强悍刀将、骷髅战士、魔界武士等强力生物。在纳其拉地区更有以进化、变异这类有魔幻色彩的方式衍生的奥特莫斯种族，如：魔金牛、魔锤勇士、捍卫武士、恶灵、活魔尸等……我们为得到他们的魔晶而攻击他们，所以他们视我们为死敌。

经典PK行为同样存在，但PK并非可以无限任意而为之，频繁PK其他玩家的代价是要遭到城市卫兵截杀，且死亡后所产生的物品损失，属性下降也远比普通玩家要大得多。相对于PK行为的盛行，练功升级仍是每个玩家在游戏中优先考虑之事，毕竟自身力量强大才是游戏中生存的唯一希望。相信那些精良装备和交易必须的材料，都不会让你觉得升级太过乏味。

新版本在操作界面、使用方法上与人界保持一致，以便玩家迅速进入角色；而角色选择方面依旧延续了人界风格，让玩家自己挑选外型、分配属性，创造不同类型不同特征只属于你的魔天楼人。■



吞食天地 ONLINE



在动荡纷乱的三国时代里，你希望自己成为什么样的人物？你觉得哪一个势力才是应当拥有天下的一方？只要你够胆量、有理想，《吞食天地 ONLINE》会给你完全自主的权利。

决定自己的未来

玩家除了可以自由调配角色的能力值，随意修习属性特技之外，还可以按照自己的理想去投靠中意的阵营势力，成为功勋卓越的大将军绝不是梦想。在不同的阵营势力下，玩家将可以体验完全不同的经历，你的将来就掌握在你自己的手中。不同阵营的玩家也可以在这里一较高低。

五大阵营随你闯

在军阀割据的东汉末年，由于各地群雄并起，于是造就了三国时代的纷乱历史。三国时期中势力较大的有魏、蜀、吴，另外就是民间出身的黄巾党，除了这四个比较大的势力之外，玩家在《吞食天地 ONLINE》中还有另一种选择，那就是自由自在、不倚倚任何势力的游侠。玩家并不需要在游戏一开始就搔破头地考虑该投靠哪方势力，因为你在游戏中所触发的事件，以及对事件所采取的行动，会很自然地影响到你的阵营值，而这样的系统将带给玩家不一样的路线及剧情选择。假如玩家的阵营值偏向蜀汉，则容易有蜀汉势力的武将加入，也比较容易触发与蜀汉相关的事件，反之，则会增加武将加入及事件触发的难度。

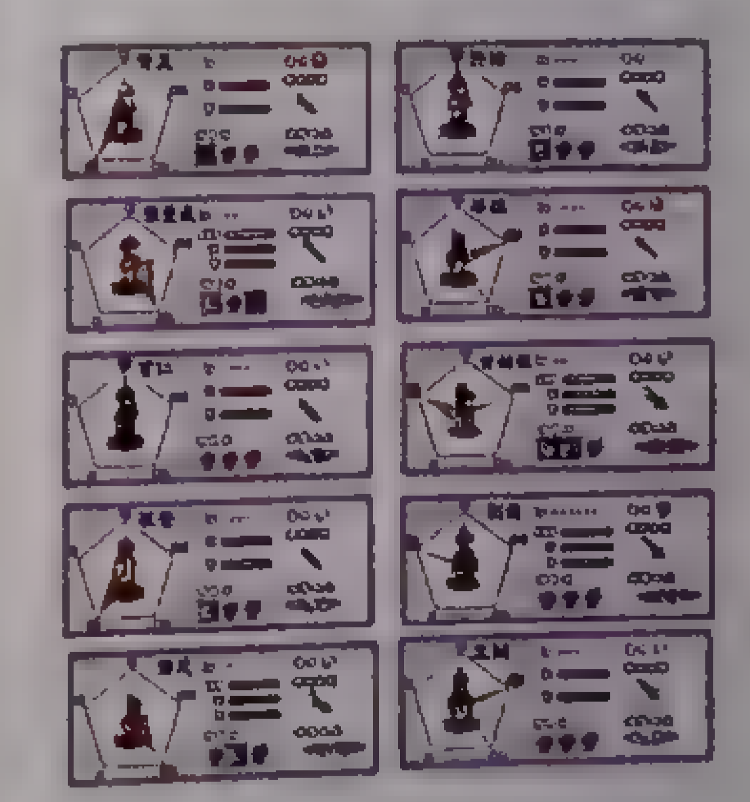


蜀汉

当黄巾党人四处起义的时候，刘备和关羽、张飞组织了一支义军，成功讨伐黄巾，还帮徐州牧陶谦击退曹操军，后来在诸葛亮的帮助下，控制了荆州全土，之后更挥军入蜀，成了汉中王。听说曹操的儿子曹丕夺得政权，建立魏王朝后，刘备便说自己的身上流着汉皇室的血液，所以在四川称帝建立蜀国，立志要恢复汉朝。

东吴

孙权他爸孙坚死掉之后，就接管江东地盘，威震一方。在诸葛亮的死对头周瑜的帮助下，领导东吴在赤壁之战大破曹军，使天下变成三国鼎立，与北方的曹操、西方刘备抗衡，还用尽心机把荆襄一带变成他的新地盘。黄武八年的时候，孙权在武昌南边的郊外筑了一座坛，自己当起皇帝来了，还选了一个国号叫作吴，史称「东吴」。



曹魏

黄巾党一干人被镇压后，全国各地势力拥兵割据。曹操到洛阳带走献帝，并且将首都搬到许昌，自称为东汉宰相，其实是挟天子以令诸侯，还消灭袁绍、吕布、袁术、刘表等势力，统一大半中国北方。曹操死了以后，他的儿子曹丕不仅自立为王，更将国号改为魏，史称为「曹魏」。



游侠

身处在一个动荡不安、诸侯拥兵割据的环境里，为了保全自己的性命，也同时为了维护心所渴求的那份真理，有些人选择浪迹天涯踏出属于自己的路。这些人心中没有所谓永远的正义与邪恶，只做自己认为应该做的事，所以不属于任何实体存在的阵营团体，大家习惯称这些放浪不羁的侠客们为「游侠」。

黄巾

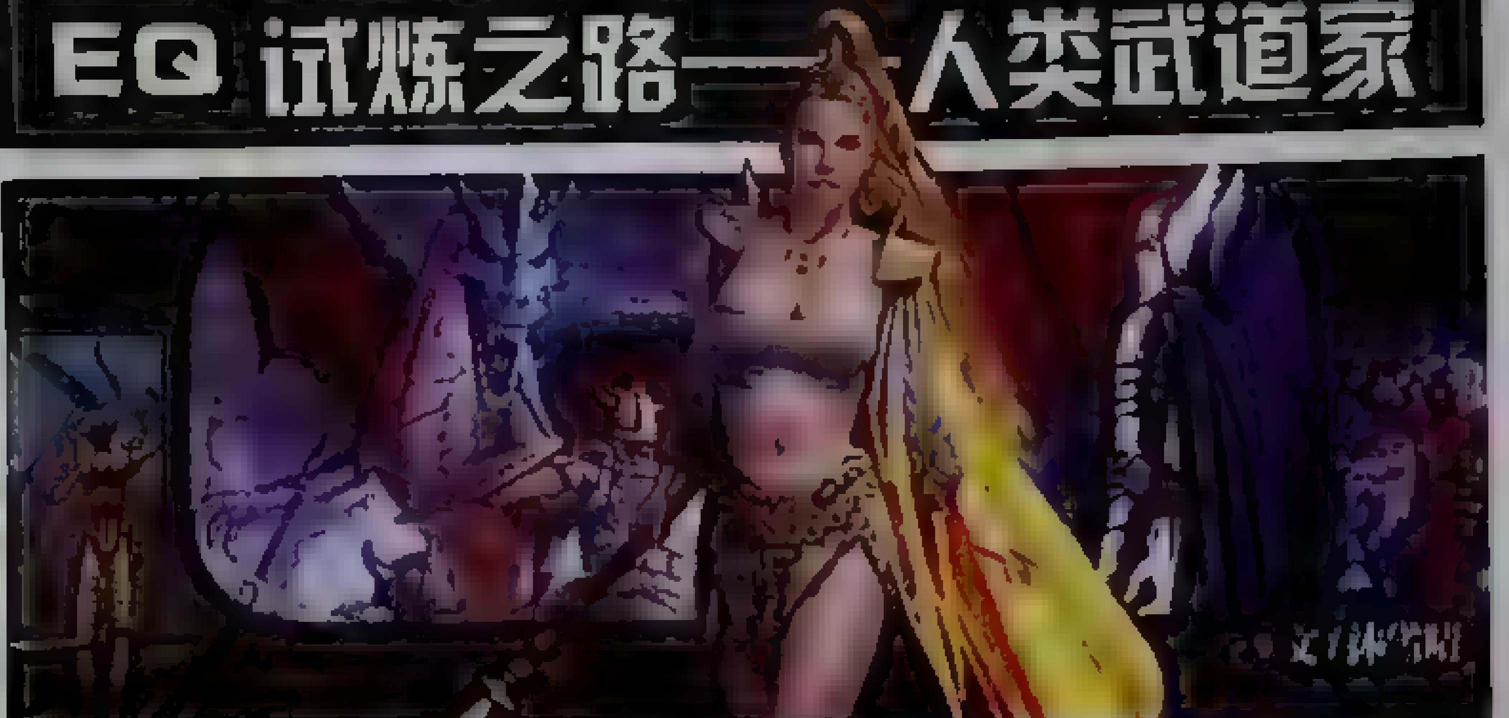
黄巾本来是个宗教组织，自称为「太平道」，打着「苍天已死，黄天当立」的口号，崛起于民不聊生的东汉末年，是官逼民反下的产物。他们的老大叫作张角，是冀州钜鹿郡人，笃信黄老，又通法术和咒语，许多病人喝下他加持过的符水后竟然不药而愈，张角不小心就成了超人气偶像。

官勋系统奖励你的勇气

玩家被卷入这场动荡的时代战争中，想要保住性命，甚至出人头地，当然就得面临一次又一次的杀戮场面，跟敌对的各路豪杰或路边小贼拚个你死我活。虽然游戏有可以让玩家从战斗场面中离开的脱逃指令，但是想成为乱世英雄的你，又岂能当个贪生怕死的鼠辈，所以《吞食天地 ONLINE》设计了官勋系统，表扬玩家在乱世中始终不退缩的勇气。

在游戏中，玩家将会遭遇到重重困境，还得和不同势力的各方好手交锋，战斗除了能够提升玩家的等级与能力之外，同时也是玩家累积战场功勋的大好时机。当玩家累积到一定的经验之后，便可获得官勋以示奖励，官勋职等共分为42阶，每一阶级的官勋名称都不一样，最高阶的官勋可是威风凛凛的“大将军”封号呢。但是玩家可别为了得到大将军的封号就胡乱杀人喔，因为找别人的麻烦不是一个堂堂正正的大英雄该作的事，所以PK其它玩家或NPC角色是不会被列入官勋的经验累积当中的。■

EQ 试炼之路——人类武道家



武道家，简单的说就是不借助任何武器，只靠拳脚打天下的职业。这一行注重的是自身的修为，追求拳脚招式上的变化和强悍效果。在《无尽的任务》（以下简称 EQ）的众多职业中，武道家比战士更擅长近身战斗，堪称为诺拉斯最有效的纯肉搏战专家。武道家的缺点就是不会咒语，也不能使用大部分的武器，连可使用的护具也非常有限：只能在 NPC 店中买到皮制与布制品，通过裁缝技能做少量的补缀品，此外还有通过特殊渠道，例如某些地城怪物身上的网或蛇皮。

>>> 练武道家的 N 个理由

为什么练武道家？让我来告诉你：

一、武道家拥有最多的形体动作，不像其他职业只会单一的砍、劈、挥和施法，偶们可以动不动就来一下"漂亮的回旋踢"或者给敌人来个"龙拳无敌"。

二、武道家是相对不容易死的职业，虽然没有战士那么长的血量，但基础防御（不算装备）却比战士高，而且武道家拥有一块"免死金牌"——假死技能，可以在很多时候保住你那条脆弱的小命。同时，武道家有着疗伤技能，虽然级低时显不出作用，但是当你将它练到足够高的等级后，你会发现，原来每 6 分钟能回复一次血对你来说是多么的重要。

三、武道家拥有着最快的攻击速度，30 级后的武道家能够轻松打出五连击，而到了更高级别时，看着满屏幕都是你给敌人造成的伤害信息时，成就感绝对不逊于巫师给某个敌人来了下致命一击。

四、武道家是最接近中国传统文化的职业，偶们都是爱国的玩家，所以偶们要练——武道家！

>>> 别无选择的人类武道家

OK，既然我们决定走上武道之路，那就来看看究竟有哪些种族可以胜任武道家这个神圣的职业吧。（5 秒后）很遗憾的告诉您，只有人类和蜥蜴人可以当武道家。

关于此条规定，偶非常非常不能理解西方人脑袋里面在想些什么，凭什么那看起来笨笨的，而且一身腥臭的冷血爬行动物也能成为武道家?! 偶宁愿除了人类以外，另一个唯一能胜任武道家的种族是那些奇状东游西荡，而且手脚不干净的半身人，所以偶郑重的请求各位选择人类武道家。

如果你觉得上面的理由还不够充分，还非常有兴趣的想去充当一个爬行者武道家的话，偶可以进一步的提醒你，这个爬行者在整个大陆上除了他们的老家之外，几乎受到所有种族的敌视，包括那些整天与邪恶为伍的暗黑精灵，还有那些以吃人肉（包括矮人、半身人等跟人沾边，以及精灵等长得象人的生物）为乐趣的巨魔。即使是提倡"人人平等，人人自由"的自由港，也同样排斥这些异类的进入，在守卫的眼里，你简直就是比艾柯沙的蛙人更让人起鸡皮疙瘩的生物。不要以为自由港武道家协会中的那些家伙会帮助你，假如你选择向他们求助的话，迎接你的绝对是"漂亮的回旋踢"。

综上所述，如果你认为你能够在库那克那么小小的一片沼泽中度过你的上半生，那么你就选择蜥蜴人吧。

>>> 创建人物

接下来请各位准备赢得众人尊敬的人类武道家们，跟我来到人物创建窗口。

相对于那些可恶的爬虫，人类的缺陷是显而易见的，防御没他们高（难道就因为他们身上那层粘粘的鳞片？），受伤后恢复没有他们快（这些家伙的血液肯定会很快的自动凝结），晚上看不清东西（鄙视两只眼睛长在头两侧的家伙），游泳也没有他们快（那些家伙的尾巴相当于第五条腿，不公平！），甚至连灵巧还有智慧都比他们低（强烈抗议制作小组对人类的歪曲丑化！）。但是人类也有自己的优点，起码我们的力量比他们大，耐力比他们高，而且偶们长得绝对的比他们要漂亮，魅力比他们高！更重要的是，偶们是正义的种族，他们是连邪恶种族都认为是邪恶的蠢家伙！

南神献国会我们的 20 点的分配，还是全加到耐力上吧，毕竟修技我们比我们技好的时间要多得多，能多点血多打两下就是多一点生存的希望，或许就这么会时间来了个好心的牧师或者一个高等级的术士呢？（两种族对照表如下）

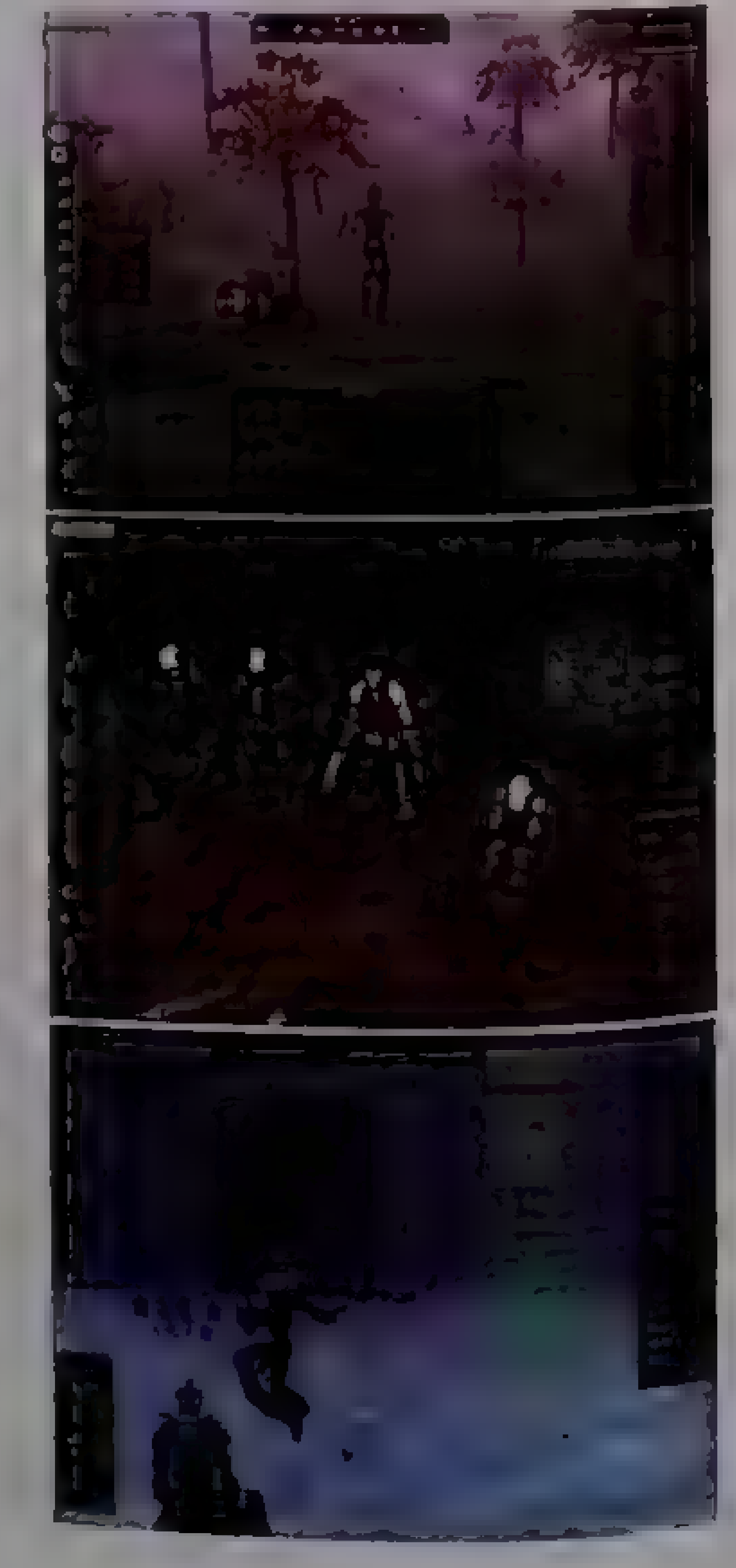
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

>>> 踏上试炼之路

我们可以选择奎诺斯和自由港作为旅途的出发点，不过奉劝各位新人玩家选择奎诺斯比较好，因为自由港的地形实在是太错综复杂了，万一在里面迷了路岂不是很没面子？

当你睁开眼睛的时候，你已经站在了奎诺斯武道家工会的小屋里了，你身上有着 20 个干粮，20 个牛奶，一根蜡烛，还有一张字条。前三者是你接下来几天所必须的生活用品，纸条则是推荐书，拿着它在小屋后院的小房子里找到你的工会宗师并交给他，他将授予你一件初级的训练服。坐在工会门外的那位大叔是你刚入门时提升阶级的评定人，还是多巴结巴结他吧①，他会叫你去打三个小格诺怪头皮来证明你可以获得初级学员的证明——白色头带，而之后他还会给你更多更艰巨的任务让你去完成，以提升你在公会中的阶级。

现在你要做的就是出城去。1~5 级，在奎诺斯城外练习，基本上只要是评估为白色或以下的都可以打，不要怕死，因为马上你又会在城门口附近复活。小心黑爪，它会主动攻击，是新手的风敌。到了 5 级你可以回公会去学习你的第一个新技能——回旋踢。



5~8 级，学会看地图，这时候你可以进入奎诺斯山区练级了，要注意的是这里将出现第一个物理攻击无效的怪物——虚幻，它的身上会掉光之石以及大块光之石，卖到商店能值好几个 PP②哦，不过以你现在的等级最好还是去找狼或者大田鼠之类的杀杀吧。如果你实在想杀它，可以在到商店里面买一把生锈的半月刃（这是商店里能买到的最便宜的魔法武器），然后叫上一个牧师或更多的伙伴跟你一起打。一路上看地图，越过哨岗，来到俗称 BB 洞的格诺洞 solo③站在门口的那两只格诺怪。

8~18 级，这个级别可以去的地方非常之多，不过已经要开始学会如何在团队中发挥你的作用了。你既可以组队（组队以最低级与最高级玩家等级差<5 为佳）进入 BB 洞，也可以往地图的右边去西卡拉那平原组队去杀强盗，或者请高等级的巫师、德鲁伊送你去大菲达克，在那里你可以跟相近等级的高精灵以及木精灵进入碎骨兽人营地。建议最好呆在 BB 洞，因为在这里你能很快见识到什么叫做火车④，同时能很快的培养出团队合作精神，而且离奎诺斯比较近，方便回去学技能以及进一步做高阶头带任务。武道家最重要的假死技能 17 级可以学习，一定要尽量把它练到目前等级的最高水平，今后你就靠这一招吃饭了。在 BB 洞里打出的装备拿回奎诺斯卖掉，格诺狼牙拿去交给南奎竞技场 2 楼的队长，可以获得一定的钱和经验，这在初期是很可观的。

18~34 级的时候，BB 洞已经不能满足你对经验的渴求了，你不得不离开这片熟悉的土地去别处寻求更高的目标。相信这时候你已经达到了红带的水准，而且已经做好了全套的人类武道家新手装备了。当然，商店里出售的裂爪皮系列也很适合你，如果你愿意，也可以学习缝纫技术来为自己量身订做一套装备，不过那很费时间和精力。你的下一个目的地是鬼屋和高地要塞，鬼屋是出了名的火车站，而且有一些特殊 NPC 在，每天都有很多高等级玩家在那里 Camp⑤，所以还是去高地要塞吧。

从山区经过西卡拉那平原，到北卡拉那平原，然后再转道哨所，通过哨所那复杂的山路后就到达了高地要塞。

高地要塞共有 4 个 Camp 点：小屋，大厅，2 楼和 3 楼。如果队友等级适当的话，2 楼是升级最快的地方。不过一开始还是在大厅吧，2 楼怪物刷新得快，等级太低挡不住，反而给其他的玩家添麻烦。这个时候你可以喊："XX 级武道家，优良肉盾求组！"这里练功的玩家以法师系为多，所以肉搏系的职业非常受欢迎，如果你不是太惹人讨厌相信很容易就能找到合适的队伍。如果高地要塞里面人实在太多，在 25 级前可以去哨所 SOLO 那里的兽人，25 级之后就乖乖的在边上等看有没有其他玩家离开把位置让给你吧。记得多练习你的各项技能，同时不要忘记过一段时间就请人送你回奎诺斯或自由港去学习新的技能，顺便向周围的玩家买一些合适的装备吧。还有，20 的时候你可以给自己取个响亮的姓氏，不要忘记哦，在聊天窗口中输入 /surname 你的姓氏回车即可。



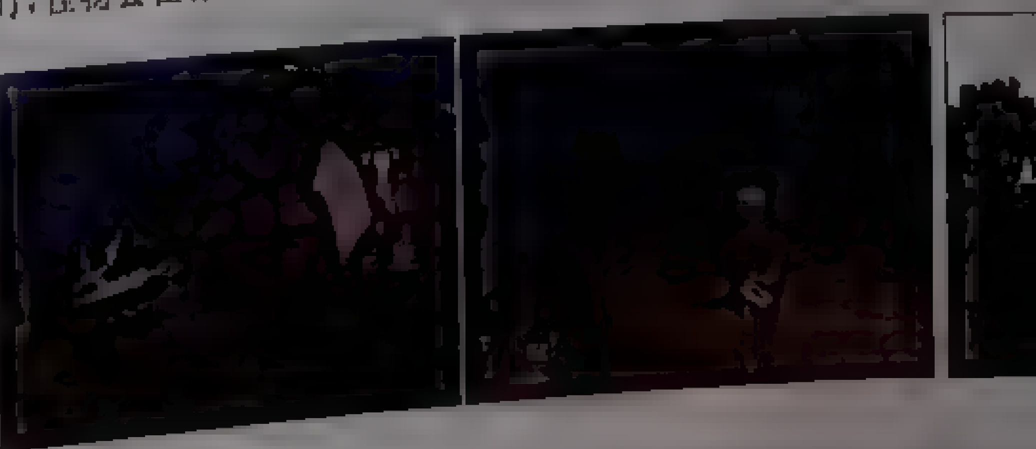
>>> 技能练习

个人认为 34 级以上就没有太多必要再拼命练级了，这时候你可以展开旅行，多找些朋友一起做些有趣的任务，从中你也可以学习到更多的知识。

关于技能，武道家最重要的战斗技能就是徒手攻击、双手攻击以及疗伤。武道家本身的负重极其有限，当身上东西（包括穿在身上的装备）的重量超过 15 后，将降低你的攻击及防御，所以初期的徒手攻击是武道家最好的防身技。而武道家也是唯一一个在 1 级就拥有双手攻击的职业，等到双手攻击的技能点达到 70 时，你将有 1/3 的机会对敌人进行双手攻击，而当技能点达到 150 时，每次攻击将固定为双手攻击。疗伤就不必多讲了，保命必备。

非攻击性技能在此只重点说两个，一个是潜行，一个是假死。潜行在 8 级的时候就可以学习，而它的重用就是在你 30+以后游历大陆到了敌对种族城市时，让你能偷偷摸摸的溜进去而不至于被当场格杀，所以有空的时候一定要多多练习。记得，在你潜行的时候不可以攻击任何人，否则潜行会失效。

武道家的未来是成为一个团队中伟大的 Puller⑥，纯熟的假死技能将使你在从事这个工作时更加的轻松。你可以跑到一堆怪的中间展开攻击，然后引他们向自己队伍的方向跑，在远离怪物营地一段距离后施展假死技能，这时，怪物会在你周围待上一小会，然后逐个离去，你所要做的就是当还剩最后一个怪时，解除假死状态，攻击它并将它带到你队伍所在地让队友杀死它。不过有时候假死技能也会失效，这是因为在你施展技能的同时怪物打中了你，或者你被魔法击中了，这个时候系统自动判定你假死失败。所以你在引怪出来时，一定要掌握好怪物的攻击频率，在它们的攻击间隙中施展技能，之后的事就容易多了。





如果你能很熟练的施展这套小把戏，那在后面的日子中，队友对你的依赖将逐渐加重，因为只有你，能够安全的从一大堆具有危险性的怪物中，拖一个出来任由宰割。在出小型 Raid⑦寻找某个特殊 NPC 并杀死他的任务中，拥有你这样一个 Pull 将是团队中所有人的期望。至于游泳，感知方向等其他非战斗系技能平时有空也要多练一下，对你的冒险生涯绝对会带来意想不到的帮助。

>>> 结语

到此为止，相信一个中级的人类武道家已经横空出世了，让我们将武道家的理想和荣光洒遍整个诺拉斯吧。不过，请记好以下的最后几条忠告：

1. 牢记自己的职责，你只是个 Puller，并不是 Tank⑧，没有人强求你跟怪物进行正面冲突。

2. Pull 的时候记得多回头观察怪物的动静，不要在意自己少了多少血，如果 Pull 失败，宁愿牺牲自己也不要带着一群怪物冲向自己的团队。

3. 多结交一些法系的朋友，如：巫师，魔法师，牧师等，他们将比其他人能提供你更多的帮助。

4. 这是最后一条，记得多帮助别人，这样你将拥有一大群值得信赖的朋友。■

注：

① 在游戏中选定 NPC 按"H"键就可与之交谈，回答[ ]中的文字可以得到信息或者接受任务。

② EQ 中货币制度为 1 白金币 =10 金币 =100 银币 =1000 铜币，1PP 就是 1 白金，是 EQ 中最常用的货币单位。

③ 独自一人杀怪。EQ 中，组队杀怪按等级平分经验，而 SOLO 可以说是最快的升级方式，前提是你有这个能力。

④ 对 EQ 中怪物群的称呼，很多时候，我们可以看见同类的怪追在一个人后面跑，而系统将它们按个排成长长的一列，很像火车。

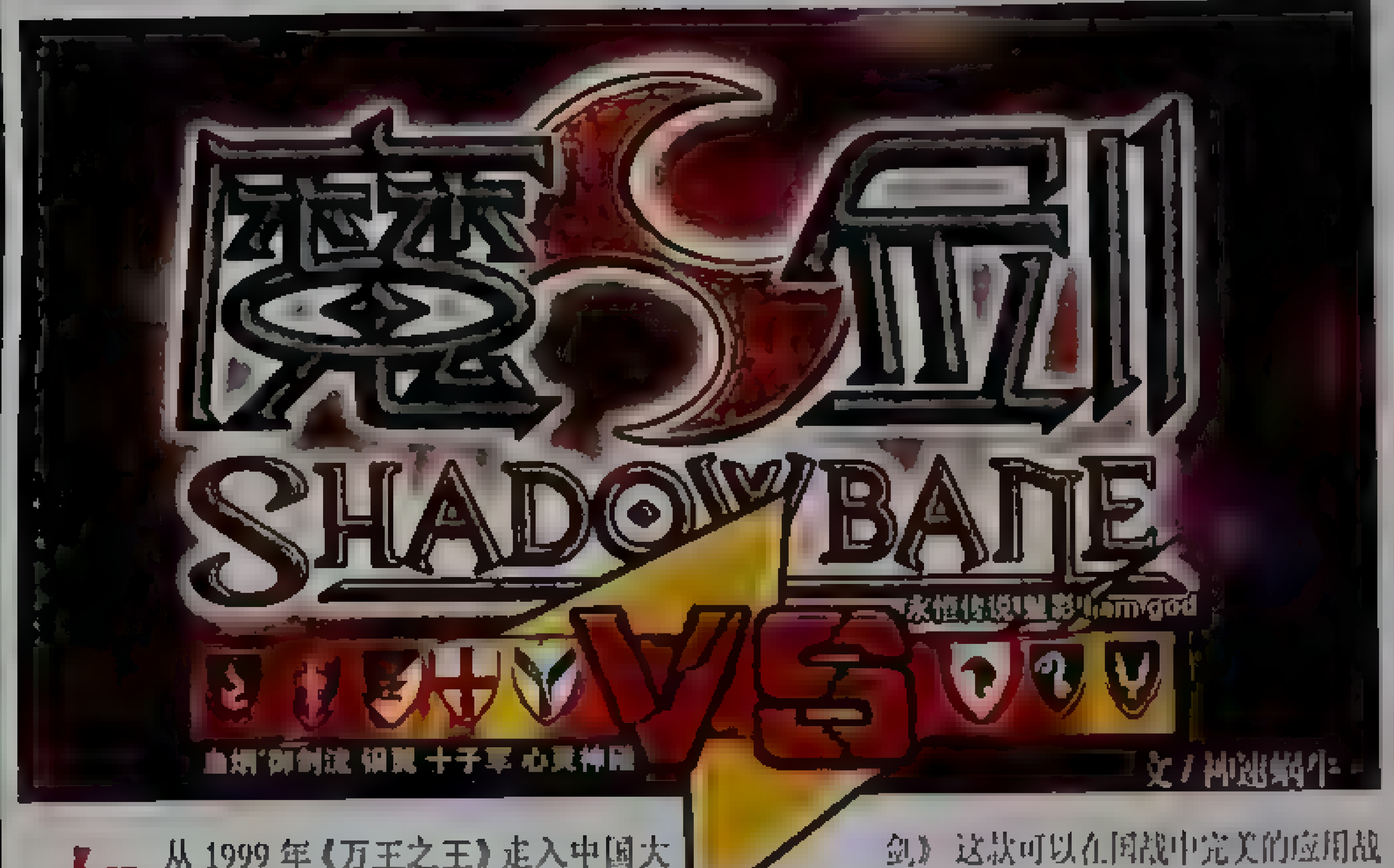
⑤ 在怪物刷新点等待，这将是你在 EQ 中最经常做的事之一。

⑥ 将指定的怪引出来的人。

⑦ 派出袭击分队，也可以说是出任务，是 EQ 中最有特色的活动，通常是狩猎某一地区的特定怪物来获得一些特殊的装备。

⑧ 负责吸引怪物的注意力，以使后方的法系职业施放强力魔法，通常由战士等防高血长的职业担当。

"火山岛攻防战"战略解析



文/神速蜗牛

自从1999年《万王之王》走入中国大陆，开创了网络游戏的先河以来，网络游戏无论从系统还是游戏性上都在一直进行着改进。从回合制战斗到现在的大规模城战，从单一属性点分配到现在的多职业划分，从一人独当天下的个人英雄主义到现在团队配合的突出，单纯从PK这一点上，我们就可以看到网络游戏飞快的前进脚步。

然而，虽然网络游戏一直在进步，虽然现在几乎每个网络游戏都有"国战"的概念，可是，网络游戏无法真正摹拟现实战争，无法运用任何战略战术的弊端却依旧存在。直到2003年5月23日，在《魔剑》第6世界爆发的一场震撼了整个《魔剑》世界，甚至震撼了整个网络游戏界的高素质战争的出现，一切才得以改观。

此次战斗发生在《魔剑》第6世界，并以"火山岛"这个四面环海的战略要地为中心全面展开。交战双方一个是以"Imgod"为首，"魅影兵团"、"永恒传说"两大公会为辅所组成的强大军事联盟，一个是以"心灵神殿"、"血烟师兵团"、"十字军"、"御剑流"、"银色羽翼"等《魔剑》第6世界各大公会外加将近200人左右的自由人组成的庞大联军。10000人次参与，50多个军团参战，20多名杰出将领指挥，从23日中午1:00至次日凌晨4:00历时15小时的激烈战斗，8国全力参战，耗资近百亿魔币，动用百余部攻城器械，推毁两座主力城池，如此宏大的战争相信在网络游戏界都非常少见。

下面，就让我们来分单元了解一下在《魔剑》的世界中人们是怎么运用战略战术的。

>>> 战术运用篇

职业在战斗中的作用

在一切开始之前，让我们先来了解一下《魔剑》这款可以在国战中完美的应用战略战术的游戏的一些基本系统吧。

让我们先从职业系统说起。《魔剑》总共有18种主职业，27个辅助职业。然而我们却可以用4个派系来将这些丰富的职业归类。这4个派系分别为：战士系，魔法系，浪人系和支援系。

战系：因为高生命，高近身攻击力而成为了维护阵型和冲击对方阵型的先锋。其中，野蛮人因为高生命高攻击力而成了典型的肉盾和法师克星。因为法师没有足够的防御力，因此，在野蛮人的攻击面前，法师根本不堪一击。武士同样属于战士系，虽然生命、攻击力稍逊野蛮人，但是却有着极高的命中率，是对方牧师等支援类角色的天敌。因为支援类角色的特点皆跑都是防御高，野蛮人无法命中，这时候，就要靠武士大显神威了。

法系：法师也分很多种类，召唤系、魔法攻击系、诅咒系等等。法师的特点是高伤害高命中，但是生命和防御却低的可怜，他们是战斗的重炮手，却同时也成了盟军保护、敌军进攻的重点，往往法师的发挥与否将直接影响着战斗的胜利。

浪人系：分为刺客和斥候。刺客有着高等潜行的技能和高攻击的特点，可以自由自在的穿梭在敌阵中，对对方生命不高的单位进行背刺突袭。而斥候则是刺客的克星，斥候攻击能力少的可怜，但是却有高超的潜行和反潜行技能。在战斗中，"联军"就因为斥候军团优异的表现，将"Imgod"主力完全锁定才获得了最终的胜利。



支援系：牧师等支援类角色，可以给同伴疗伤，也可以用祝福增益整个战团的战斗力，同样是重点保护对象。支援系角色的特点是高防御和必须付出去的生命。

战术运用之军团

要想实行战略战术，有组织的划分自己的力量是首要。试想你有100名士兵，但却没有任何编队，那么在紧张激烈的战斗中你如何下命令？手动输入对方的名字？等你终于把指令发出去了，战争也结束了。或者干脆在信息频道中叫喊谁有时间的话就麻烦去某某地方帮忙埋伏一下？未免有些滑稽。因此，在战斗中，如果你想实现战略战术的应用，或者说得更直接点，如果你想胜利，你就必须对自己的队伍划分军团。

以"火山岛攻防战"中"联军"为例，联军的军团规划方法是10个人为一组，4、5个组为一军团，由一名指挥官负责指挥协调。每个军团都有自己统一的编号和固定位置，方便在战斗中统一调动。

每个军团的指挥官不论什么职业，都要学习名为"指挥官"的辅职，指挥官副职可以给整个军团带来祝福法术，增强军团的能力。同时，指挥官还必须开通"指挥官专用聊天频道"和斥侯军团的专用频道，一来可以即时的与其他指挥官联系，协调配合，二来可以及时、准确的从斥侯那里了解到敌人军队的动向。

战术运用之阵型

《魔剑》的世界中，不同的职业有着不同的特点，为了发挥这些职业的特点，在战斗中，我们便不得不考虑到阵型的作用，只有合理的安排阵型，每个单位的力量才会真正得到体现。

我们在这里提到的阵型并不是《魔剑》在游戏中固有的组队阵型，而是一种更广义，和现实战争最接近的动态阵型。试想，在现实战争中，面对敌人的冲锋和战场瞬息万变的情况，谁能永远保证自己所在位置的固定性呢？

这也是《魔剑》和其他网游的区别所在。《魔剑》的阵型概念完全是玩家在集体中的一种"意识"，而并不是任何一种游戏规则，游戏内容或者游戏设定。

就拿"火山岛攻防战"中"Imgod"所采用的突击阵型为例。该阵型的特点是攻击力奇高，基本上可以做到在瞬间秒杀敌人的地步，而缺点也很明显，那就是不堪一击的防御体系。该阵型要求阵型成员之间一定要有非常精确的配合和近乎完美的默契。阵型的主力是法师和牧师。牧师在发现敌人之后必须第一时间施展定身法术，同时法师开始采用所有火力瞄准一个目标的"单点击破"战法进行全力秒杀。同时在战斗中还要注意，一般战斗的目标不要选择高生命的战系，而要选择可以恢复队员生命的支援系。如此，失去了支援系的庞大后盾，对手的单体存活时间便会骤然下降，而单体伤害力也会因为存活时间的减小而降低。

这种阵型的应对方法也有很多，比较简单的一种就是在遭遇到这种团队后，法系成员立刻散开同时支援系角色迅速后撤，和战场拉开距离。如此，对方就不得不被迫将火力全部用在战系成员的身上，然而战系成员在超厚的生命支持下是很难战死的，于是也就等于浪费了对方可贵的炮弹。同时，法系成员开始在四周施法进行骚扰，而支援系角色则在远处给战系人物恢复生命，并在恢复之后立刻后撤，让双方进入僵持消耗阶段。因为对方主力是法系和支援系，没有肉盾，因此只要法系角色骚扰得当，扰乱对方阵型，战斗的胜利并不困难。



但是请时刻注意一点，《魔剑》中没有完美的战术，只有足够聪明的指挥官和足够默契的团队，你的对手永远都是和你一样的人，因此，你在想方设法破阵的同时，对方也会因你的战术而采取弥补行动。而随机应变，则是任何文章和语言都无法表达的了。如何破阵，如何预料对方的下一步行动，如何将指挥官的设想准确的付诸行动，在体验网络游戏人与人之间斗争的同时，这本身不正是在尽一切所能的取得战术上的领先吗？

>>> 战略思想篇

如果说战术是为了在局部战争中取得优势的话，那么战略就是对整个战场的宏观掌握。战术的胜利可以为战略提供基础，而战略的胜利才能算是真正的胜利。用一个简单的比喻来说。世界杯上，教练从如何让球队赢得一场球赛的胜利来考虑，就是战术上的考虑。而教练如果从整个大局开始分析，在哪里必须取胜，在哪里可以保平，在哪个环节肯能会输掉，如何调整积分，并经过周密计算和安排最终获得世界杯，这就是战略。

猛的看上去，战略似乎远没有战术那样有着丰富的可圈可点之处，因为一旦你的思考方式从局部提高到宏观，所出现的过多的细节就会让整个战场形势趋于复杂化和不可预见化。但是我们仍就不能不从这个繁琐的问题着手，因为，只有战略的胜利才能叫真正的胜利。

联军战略：全面的侦察加指挥官优秀的全局把握能力。

纵观"火山岛攻防战"，虽然"Imgod"也采用了相当丰富的战略布局，但是和"联军"相比却仍就稍逊一筹。

首先就是"联军"优秀的侦察队伍——由"联军"总指挥直接调动的"联军斥侯"军团。不管"Imgod"承认不承认，此次"Imgod"的败北，大多都要归功于"联军"斥侯军团优秀的发挥上。以"联军"和"Imgod"的第一次近距离接触战为例，"Imgod"因为熟练的配合而占有战术上的绝对优势，以至于开战10分钟"联军"死伤无数而"Imgod"却伤亡为零。从当时的情况来看，任何人都会轻易得出结论——这场战斗"Imgod"赢定了。但是，正当前线吃紧的紧要关头，"联军"斥侯在这时候发给"联军"指挥官的重要情报却瞬间扭转了战局——"联军"斥侯发现，"Imgod"队伍中并没有足够的斥侯存在。得到这一消息的"联军"指挥官立刻做出反应，并马上派出"联军"刺客军团迂回到"Imgod"主力后方，对"Imgod"阵线后方失去斥侯保护的法师军团施以最沉重的打击。于是，很快，"Imgod"的阵线便随着主力炮手的阵亡而崩溃了。失去了法师强大的魔法支援，"Imgod"的战士根本无法近身就被"联军"法师的集中炮火轰倒了，就算是冲入敌阵的战士也被对方战士包围缠斗，"Imgod"坚不可摧的阵线就这么土崩瓦解了。

其次，整场战斗中，"Imgod"方面的主力部队也一直被"联军"斥侯军团锁定，被"联军"牢牢封死在其城市之中，根本动弹不得。这无疑也成为了"Imgod"失败的原因之一。

其次，"联军"的整个战略部署也非常得当。在《魔剑》的世界中，玩家战死将直接回到废墟复活，因此，废墟对于交战双方来说就是一个必争的战略要地。废墟就等于是交战双方的补给站，谁控制了废墟，谁就会源源不断的获得新生力量来补充前线。因此，"联盟"调重兵防守废墟，无疑为自己的战胜打下了坚实的基础。而"联军"指挥官也没有在前线战斗吃紧的时候将废墟的守军调回，也充分表现出了"联军"指挥官优秀的全局意识。

"Imgod"方面在"火山岛战役"中也有着精彩的表现，这一特点主要围绕在"偷袭"这个概念上。在"联军"有着绝对的人数优势，"Imgod"根本无法和其抗衡的情况下，"Imgod"总指挥果断的下达了偷袭的命令。在15个小时的战斗中，"Imgod"曾经多次偷袭"联军"火山岛前哨基地和废墟，截断"联军"的补给线。而"联军"方面为了保证其人员供应便不得不调动人马前去支援。这一来一往之间，"Imgod"便成功的做到了分散"联军"主力的目的，分散了前线的压力。

>>> 总结

纵观此次震惊整个《魔剑》世界，甚至对网络游戏界都有着深远影响的《魔剑》第6世界火山岛攻防战，我们可以看到，一款网络游戏如果想要实现近乎现实的战略战术应用，首先必须要具备如下几个要素。

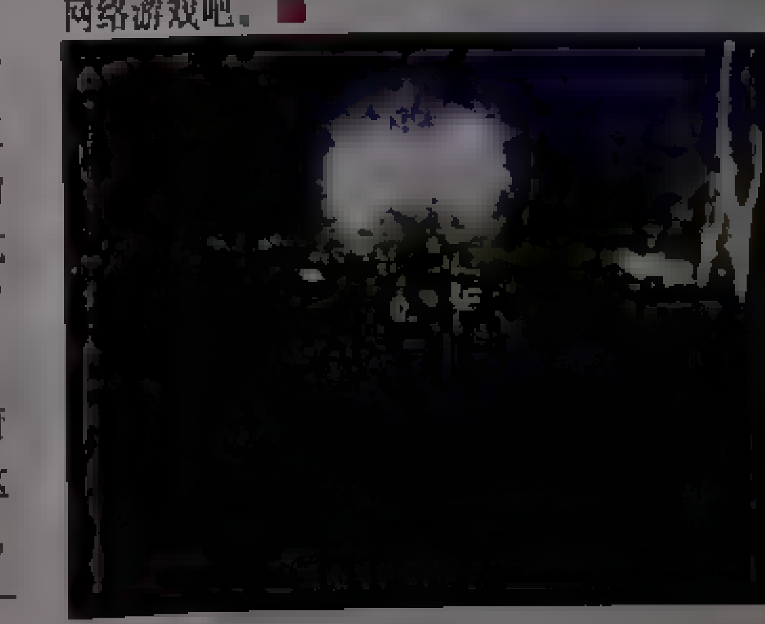
第一，即时战斗系统。任何战略战术的应用都要以这一点作为标准。试想，有着超长等待时间的战棋型网络游戏和一旦战斗便切入战斗画面，一场战斗最多只能参与10来个人的回合制网络游戏如何能实现战略的应用呢？根本不可能。

第二，友好的通讯界面。没有优良的通讯界面和足够的聊天频道，指挥官将很难做到指令的即时发送和实施。而没有指挥官指令的部队和一盘散沙的团P又有什么区别呢？

第三，多样化而且个有特色的职业。繁琐而且有特色的职业是战略战术应用的前提，一款游戏只有4、5个职业是很难有什么花样变化的。而就算你有100个职业，其中80多个都是雷同，10几个更是垃圾职业，这样的游戏又能如何安排战术呢？只有一款有着丰富的职业，而且各种职业还明显有着自己的特点的网络游戏，才有可能真正的实现战略战术的应用。毕竟在现实战争中，光有机枪兵而没有炮兵的队伍，除了游击战是什么都干不了的。

和其他很多游戏一样，网络游戏自从出现以来就从没有停下它发展的脚步。时间流逝，到了今天，网络游戏已经经历了从枯燥的游戏性到繁琐的游戏规则再到高自由度的转变，当网络游戏一点点将发挥的空间还给我们的时候，如何把握机会，充分的在虚拟的世界中发挥自己的能力，就成了对玩家的一个巨大的挑战。

愿不久的将来，我们可以看到一个有着高度的游戏性，却没有繁琐的游戏规则的自由的网络游戏吧。■



传奇3完全职业指引

文/流浪的法师

一、力量的化身：战士

无论是以前的《传奇》还是如今的《传奇3》，战士一直是力量的化身。也许不少玩家会有这样的感觉，游戏中只有战士的打法才最为刺激，最为过瘾。不过笔者感觉，《传奇3》的战士在高等级之后，实力比不上另两种职业，或许是对新增的战士技能用法不够熟悉的缘故吧。

战士出生在远离城镇的“边境村”，因为偏僻所以很少有其他职业的玩家在此出没。这段时间就在村子周围杀杀多钩猫、钉耙猫、牛、蛤蟆……沿路线图到比齐省的这段路上，在湖的周围怪比较多，最初的时光就在这里度过，而后可以学习攻杀剑术了。

攻杀的任务是让你在3分钟内杀死9只骷髅，1只骷髅战士。进去任务房间之前，龙血会给你一把攻杀铁剑，全身带所有加攻的装备，红药多带，还有记得带修复油，因为这个任务还是有一定的难度的。任务完成以后，龙血会给你鉴定好的书、钱、还有1-2攻的黑珍珠戒指。

战士有10级就可以穿上轻盔了，这个时候可以到比奇城上面一点的沃玛古墓（骷髅洞）去练。从比奇城上门沿路线图走，大约10点钟方向。这里的怪经验很高，可以很快升到15级（注意拥有240点经验的洞蛆比较厉害，这段时期砍不动，一般选择打骷髅怪，不但杀起来快，而且还容易爆物品和钱）。喜欢做任务的，16级后就可以买把锄头去蛇谷矿洞边挖矿边升级。

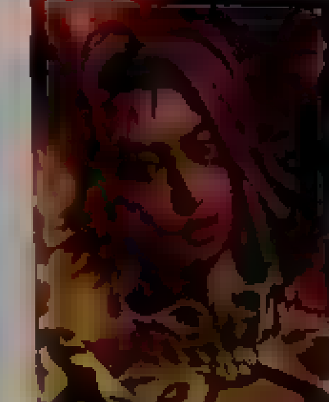
19级时学刺杀剑法，这种剑法绝对是当时的首选。刺杀任务有一定的难度，主要是龙血要的沃玛角很稀少。沃玛角要去沃玛神殿打沃玛战士才会出，沃玛神殿位置在白日门往比奇的路上。

学会了刺杀剑法之后，就可以去蚂蚁洞升级了。如果有一个魔法师同行会更好，这样可以直练到22级，之后你就可以穿上重盔，拿上修罗，带上珊瑚蓝翡翠去蜈蚣谷了。这边的怪物都不算强，但经验却不少，而且掉宝的机率比较大，常常有玩家在那里打到龙之戒指之类的装备。

24级半月弯月，去战士村（104,203）找武神，对话后会将你送到一个任务空间，在规定时间内杀死里面的沃玛护卫，得到沃玛护卫的骷髅戒指后会自动回到武神身边，将戒指给武神就会得到鉴定的半月弯刀和奖励。

到了27级，就可以做一个全新的任务，学习野蛮冲撞。去战士村（104,203）找武神，武神会让你送一封信给沙漠绿洲的王铁匠。得到信后去沙漠绿洲找王铁匠，会让你去沙漠里杀野马法老帮他找一样叫古灵玉石的东西。接到任务的你会在杀死野马法老后有机会得到古灵玉石。凑齐5颗古灵玉石回去找王铁匠，他会给你写给武神的回信还有一件奖品。拿着信找武神对话，便会得到鉴定的野蛮冲撞和武神的奖品。

30级之后的战士，基本上就可以自立了，此后若再搞到一套幽灵项链、幽灵手套、勇士项链什么的，在大陆上行走基本上没危险，但从实力来看，还是待在蜈蚣谷练级比较适合。30级之后升级速度变慢，升到32级可能要一天时间，到了32级学了烈火剑法，就可以找高等级的法师和道士去潘夜牛洞二层用火墙烧牛，升级速度飞快。



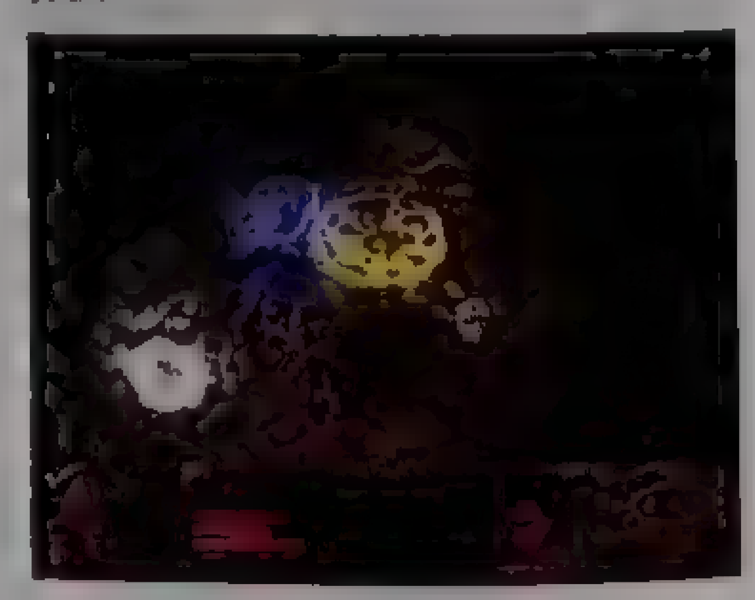
二、魔法的使者：魔法师

在7级之前，法师由于对魔法一无所知，所以只能拿村庄外的鸡牛猪出气，7级之后学了小火球术（与南宫小姐聊天，帮屠夫送肉汤给铁匠，再拿块4品质的鸡肉给屠夫，做完可以得到1000块钱与小火球术，7级找霹雳尊者鉴定后即可学习），魔法师的全新生活正式展开。其实法师最大的特点就是可以远攻打怪，不必像其它职业那样一级一级地熬，只要学会了7级的魔法就可以去潘夜岛杀人鬼，不但经验极多，而且还可以赚到不少钱。采用这种打法只用花不到战士一半的练级时间，就可以到12级。

12级的时候，魔法师可以学到第二个魔法。

抗拒火环——去银杏村（353,212）找霹雳尊者，霹雳尊者会将你传送到两个相通的任务房间，你必须在规定的时间内从这一间走到另一间，与另一间房里的霹雳尊者对话就可以完成任务。但是任务过程中不能杀死里面的任何一只怪物，出去后与霹雳尊者对话便可以得到鉴定的抗拒火环和一些金币。

比之火球术，这个魔法威力更大，杀怪也变得更轻松。而到了13级，就可以学到法师十分实用的魔法诱惑之光。这个任务也需要看提示，否则很难完成。房间里有一大堆的半兽人，而且是不断更新的，打它们是无用的。必须找到“半兽战士”，直接将它杀死即可。需要注意的是，由于半兽人很多，而法师是很脆弱的，所以需要找个好地形，最多同时面对两个怪物，这样比较安全。



14级学瞬息移动，一共要经历5个迷宫，每个迷宫2个出口，玩家需要按照一定的顺序才能走出迷宫。迷宫中会有骷髅、祆玛等怪物，路口还有仙人掌挡路（远程攻击），所以这个任务比较难完成。想完成的话，就要仔细看霹雳尊者话里的提示，总结有如下几种：

一、1（的走法）=3（的走法）、2=4、3≠5、5=2；如果出现的是这个提示，就是“上、下、上、下、下”。

二、1≠3、2≠4、3≠5、2≠5；这种情况的走法是“上、下、下、上、上”。

三、1≠3、2=4、3=5、5≠2；走法“上、上、下、上、下”。

掌握的以上三个魔法，魔法师算是真正入门了，可以继续在潘夜岛杀人鬼，也可以去潘夜牛洞打怪，总之将自己的等级尽可能向上升，到了20级有一个十分有用的魔法可以学习，那就是地狱火。

进房间后是尸王殿，里面怪物却是祆玛，注意只有四个祆玛手中有鉴火镜，里面祆玛会不断出现只要，通通杀死，任务完成。

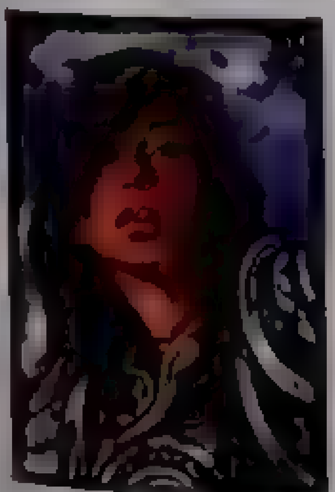
此后就可以去猪洞练级，如果有时间可以做以下两个任务。

爆裂火焰——去银杏村（265,145）找霹雳尊者。霹雳尊者会叫你到毒蛇山谷杀眼镜蛇，你接了任务后去毒蛇山谷杀眼镜蛇时会有机会得到蛇胆。拿蛇胆去见霹雳尊者，对话后会给你一瓶魔力药水，吃掉后再与霹雳尊者对话，就可以得到鉴定的爆裂火焰和奖品。

疾光电影——去银杏村（353,212）找天火先生。接到任务后先去自然洞穴一层杀洞蛆，然后从它身上采集蛆卵，再去银杏村找孙大娘。孙大娘会取走你身上穿的魔法长袍和包里的蛆卵加工（魔法长袍一定要穿在身上），加工有50%的机会失败。如果加工失败就必须再去杀洞蛆得蛆卵。成功则会还给你魔法长袍。穿上长袍后跑去沃玛寺庙大厅内杀山洞蝙蝠，得到神秘之水后回去找魔神。对话后会得到鉴定的疾光电影和奖品。

如果你可以耐心打到24级，就可以不选择学习地狱火，其实火墙术就是真正有实力的魔法。万事通让你找比奇的恩实，给恩实2个灵魂神水（中），就可以得到火墙。只要一学会火墙术，法师的真正威力就全部体现出来了——引一大群怪物，然后边撤退边放火墙，直至看到一串串红色的经验值刷着你的对话框，这时的成就感是相当高的。特别是串烧红猪、黑猪、白猪，呵呵，帅呀！可能有的玩家认为这种打法十分耗魔，其实不用担心这点，打怪来的钱足够买魔法水，而且还有不少结余。

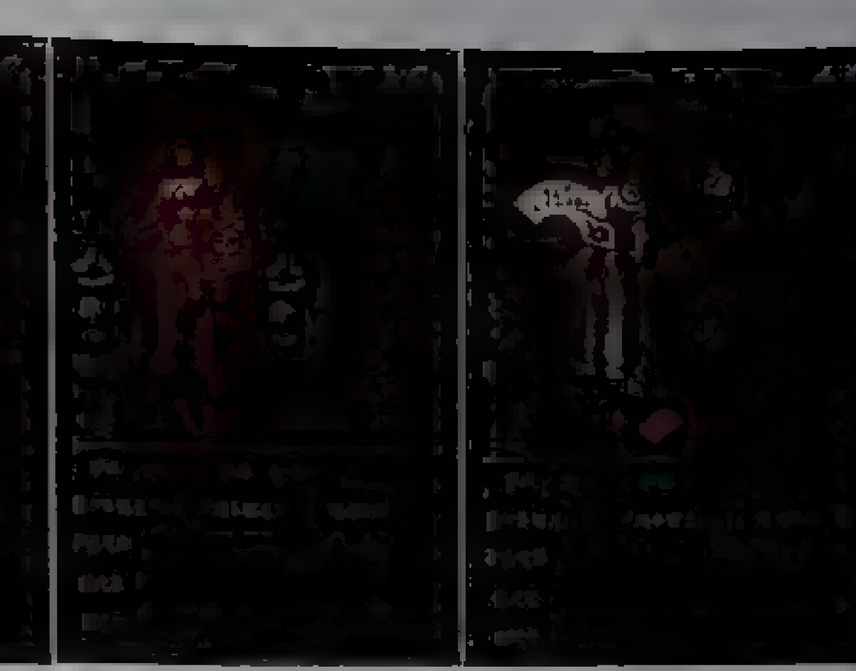
在《传奇3》中法师的实力得到了明显的加强，特别是在高级别中显得更为突出。



三、剑魔全才：道士

《传奇》的玩家们都知道，道士是介于武士与法师之间的人物，但道士绝不是简简单单的混合品，《传奇》老玩家应该对道士的厉害之处有相当深的体会。不过7级之前，道士与战士一样只能在拿着匕首砍村口的小动物。

7级治愈术，在清明子那里可以轻松取得。8~13级，这个时期道士就只会治愈术，所以练级的首选就是与战士或法师组队，帮别人加血，也可以自己在蛇谷打蛇，不过危险性也相当高。9级出了精神力战法，杀蛇的准度会有提高。任务开始前，记得多带几个血瓶。



12级的施毒术，任务看起来很困难，因为进去会有很多蜘蛛、蝎子、洞蛆来咬你，但是只要略施小计就可以过关，秘诀是提前准备任务需要的东西：食人花果实、叶子、蜘蛛毒牙、蝎尾和蛆卵。进去房间后，与清明子对两次话即可。

13级学灵魂火符就要看运气了，因为魔法书是杀僵尸才出的。13级之后，装备加灵魂力的玻璃戒指、道士手镯、黄水晶项链，再装备护身符，就可以去矿洞杀僵尸了。

14级月魂灵波，个人感觉威力比火符大一些，特别是对付不死系的，但攻击速度没有火符快。不过，灵波加火符的打法，在僵尸洞、潘夜骷髅洞、猪洞这些地方特别好用，而且祖玛卫士和雕像也是属性里带个死字，以后用灵波打他们将会很厉害。

17~22级这个时候，我想所有练过道士的都知道，可以出召唤骷髅了。虽然都说如今的骷髅十分脆弱，不过去潘夜石窟可少不了它，至少它们是最好的肉盾。我们可以手拿降魔，指带珍珠，去潘夜石窟打，一个骷髅390~430经验，而且用月魂打的很快！这样到22级就很容易，尽可能的提高你的灵魂魔法力，如果有加神圣的装备自然是首选。

召唤骷髅——到清明子处接任务，进去后是一群骷髅，和他们对话，具体也就是问你些怪异的问题，答错了会出现几个骷髅，你把他砍死后再找另外一个对话，直到最后和你将来的排骨打一架，清明子就会给你一个幻影玉珠。

20级隐身术，任务不是太难，主要是太黑，因为不能带蜡烛，记得多带些血瓶，进去后一直向前跑，过了一个门再跑一段就可以搞定。

21级幽灵盾，接清明子任务去飞天矿区找灵珠，你直接跑到比齐僵尸洞，从上面的门进入第3层那里电僵尸，打20分钟电僵尸，就可以搞定了。

23级集体隐身书，和清明子对话，立刻到比奇中心的杂货铺和NPC对话，然后回道观和清明子对话，直接去祆玛，到2层你就到处找火焰祆玛打就成了，直到有提示出现，回去找清明了，他会给你钱和暗黑竹笛。

25级神圣战甲，和清明子对话，去比齐或者毒蛇僵尸洞，找起爆石，还是只打电僵尸，直到打出来神圣战甲那本书才可以把你送到那个空间去，不过我觉得这个任务很难完成，建议玩家放弃，浪费时间和金钱。

22级到26级尽可能的提高你的灵魂力吧，如果有加神圣的装备自然是首选。这时候去蜈蚣洞打点装备吧，顺便还可以练级。不过你最好组个战士同去，五颜六色的蜈蚣、黑蛆等，如果是独身一人，很难保证你的安全，而且诺玛法老和树精是远程攻击的，要格外小心。这里会爆红宝石、幽灵项链、铂金等中级装备，机率比较高。25级的神圣战甲术，是道士辅助能力最佳的技能了，可以帮朋友和自己在一定时间内增加防御力。

27级学捆魔咒。去找黛悲先生（道馆349, 401），他会叫你去祆玛神殿2层打火焰祆玛。大概打10多个小时，你就可以打到5块捆魔石了，因为打的石头很多重复，所以我打了3天才打全。进去祆玛2层后，直跑到（376,36）有个楼梯口，那就是进捆魔洞的口。不要带骷髅进去狂杀，任务奖品好象是黑降妖，很好的东东哦！

26级以上的道士，练级速度已经是无可比拟的，2级的月魂灵波加3级施毒（道士一大绝学），三、四下就挂一个，再说这里骷髅多的打不完~！

31级群体治疗，可以得到神圣白金戒指。在戴悲大师那里接到任务让你去找盟重东北部一个村庄，带上感恩护身符，白天去找是找不到的，只有晚上找。绝命谷入口底下有个NPC叫什么忘了，反正那里就一个NPC，如果你是晚上去的话他才告诉你，他们的村庄水源被沃毒蜈蚣占据了。你要找到水源的入口，进去干掉它。可是，入口找不到了吧？以前的老玩家大概都知道蜈蚣洞怎么走吧，可是改版之后地图和以前大不一样了，以前从地牢2层西的右上角进去就是绝命谷3层，然后到左下角去找就可以找到蜈蚣洞了，那里就是沃毒蜈蚣呆的地方。这里地方很大，怪也多，记住只打沃毒和邪恶，打5个就可以完成任务了，但是也不容易啊，边打还要边跑跑跑。打完蜈蚣回去找绝命谷洞口下的NPC说话，他会给你群体治疗书，然后让你找黛悲大师，他会给你钱和神圣白金戒指。

30~35这段时间，练级地点无非是有蜈蚣洞、猪7，因为那里怪多且刷新的快。有人会问为什么不去石墓阵呀，那不是练级的天堂嘛！朋友！现在已经不是盛大的传奇了，这里可是光通传奇3.0呀！！

35~40级这时候已经没什么技能可以学了，只有练级跟打装备，我想那时候的你应该已经是个清明子的得意门生了吧，去什么地方练级，到哪打装备自己应该心里都有数了，潘夜洞的神殿、祖玛教主室、失乐园里的真天宫，都是出宝的好地方哦！■

使命 新人初体验



"威胁从预言中降临，正如我们所看到的：阿拉巴克大陆，从沙漠到绿洲，从秋彩山到米林河畔，到处是死亡的先锋在狂舞。太阳月亮的光环下，秋日黄昏的余晖中，世界在慢缩后退。无畏的战士们挺身而出，将荣光的使命汇集成力量，让天地变色。"

——《使命》物语

>>> 游戏角色

为了争夺蕴藏着大陆魔法力量的12块奥玛魔石，大陆上的40多个七著部族掀起了历时百年的大混战，最终只幸存下来两大部族——克伦和巴萨。短暂的和平过后，魔石的力量开始慢慢消退，同时魔族的力量悄然兴盛，战后幸存的人类再次面临生死存亡的考验。是遵循神的旨意，誓死完成护卫魔石的使命，还是仍然沉迷在野心和霸权的泥沼中不能自拔，所有的阿拉巴克战士都到了要做出最后抉择的时候……

进入游戏，首先必须选择你支持的部族，巴萨和克伦，无论选择哪个，角色一旦确定也就意味着你将与另外一个阵营对立，并且角色自身也具有了本族的善恶价值观。同时，在一些职业特性如魔法、道具等等方面，也会带有鲜明的阵营特色。在两个种族中，都有4位外型、属性大不相同的角色供玩家选择。受阵营及价值取向的影响，不同部族间的职业在装备和魔法的种类上都不尽相同，例如克伦族剑士用刀、枪客用短矛，弓箭手用弩，法师以火土系魔法为主。巴萨族剑士用剑，枪客用长矛，弓箭手用长弓，法师以电冰系魔法为主。

《使命》的角色属性不采用自由分配点数方式，体力、魔力、魔法防御力、命中率、回避率等数值，将按角色和职业特性随机增加，此外，就只有依靠装备道具的附加值来提升了。

属性说明：

力量(STR)：影响剑士、枪客、法师的物理攻击伤害力，同时也影响最大人物HP、负重，为剑士、枪客的主要属性。

敏捷(AGI)：影响弓箭手的物理攻击伤害力，其他角色的攻击命中率也受其影响，为弓箭手是的主要属性。

集中力(CON)：影响法师的魔法伤害力，对其他角色的魔法命中率和魔法回避率也有影响，为法师的主要属性。

灵巧(DEX)：敏捷对所有角色的回避率有影响，也影响对技能攻击的防御力。

智慧(WIS)：智慧与魔法伤害和魔法抵抗力相关，与精神力相比，智慧对魔法伤害的影响稍弱，对魔法抵抗力影响较强。

>>> 职业对比

一、剑士

剑士是《使命》中搏斗的极限职业，不但攻击力与防御力最高，而且HP恢复速度最快。特点是攻击力超群，装备华丽，所以等级高后在外观上十分养眼。属于绝对的肉盾型角色，在组队练级中担任着攻击防御双重职责。

但是剑士面临的最大问题是升级十分困难。举个例子来说：一个10级的剑士打同样也是10级的怪物得到的经验并没有想象的那么多；如果用法师或弓箭手打可以凭技巧，而剑士只能硬扛，结果是费力不讨好，150一个的血瓶次次要用掉好几个，不但费钱而且打起来枯燥乏味，这些也使得人物显得单薄，所以剑士对于武器装备的依赖性恐怕是游戏中最高的。

而且剑士虽然HP多，但魔法防御力弱，在与魔法师PK的时候，恐怕还没有到魔法师身边就牺牲了。特别是在后期如果没魔法师帮忙加速度的话，除了在野外打怪物的时候可以拖延一下时间外，基本上不会有什么太大的作为。在剑士初期只有一个技能，而且必须使用剑才能发挥出来，显的比较单调。所以各位喜欢剑士的玩家要注意随着等级的提高，配合装备门新的技能发挥出最大的威力，这样才会给剑士的攻击力带来质的飞跃。

二、枪客

枪客基本上和剑士属于同一类型，在特点及技能方面都与剑士差不了多少。如果枪客放弃单手武器，则攻击力要比剑士大得多（当然剑士也可以用双手武器），建议在成长过程中要注重增加攻击力。由于枪客的技能比剑士要多一些，应该说比剑士更具有竞争力，特别是随着等级提高后MP的不断增加，将会有出人意料的表现。

三、弓箭手

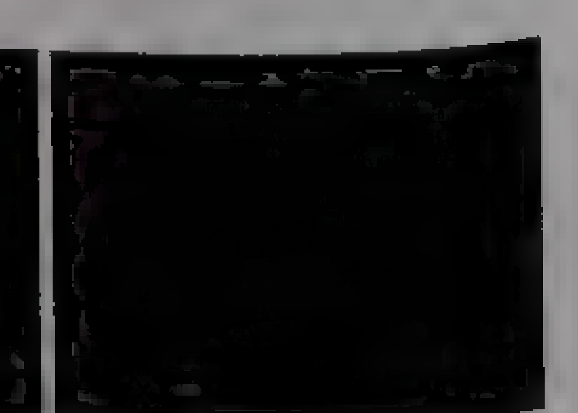
弓箭手是各方面的能力都处于中等水平的职业，最大的优点是擅长远距离攻击，移动速度也是最快的，很少能有怪物追上他。但是缺点是攻击力不高，对武器的依赖甚至超过了战士，比较适合以增援的角色出现。

在练级时依然是打打跑跑的练级方式，初期会有些乏味。弓箭手后期有的流星雨这样的技能是很实用的，就是耗费MP太大。弓箭手是一个可以越级打怪的职业，成长潜力很大，估计在将来可能会成为攻城战的主要力量。

四、法师

法师的MP恢复最快，致命的缺点是防御力奇弱，而且移动也不快。所以在释放魔法时必须和敌人保持一定距离，好在魔法攻击在游戏中杀伤力还是值得信服的。在对抗高等级怪物时，建议还是躲在敌人后方或者是在逃跑过程中攻击。在游戏初期法师的攻击力感觉要弱一些，但是可以运用自身的魔法来补血，这样就省去了回城镇买补药的时间和金钱。

随着游戏的深入，玩家会感觉到魔法攻击杀怪并不能很好的增加经验值，在很多时候总有力不从心的感觉。所以建议初期不使用魔法攻击，可以使用一手长剑一手盾的办法。这样不仅练级会很顺利，在视觉效果上也很不错。等待级别的不断升高和金钱的不断增加，再去学新的伤害力更强的魔法。魔法技能的设定有些象《传奇》，要到一定等级后才能学习新的魔法。以魔法攻击力而言个人认为克伦族方面占优，因为释放魔法的速度比巴萨族快一些。法师应该是游戏后期最主要的角色，攻击和辅助魔法集于一身，是队伍中的核心力量。





>>> 新人快速成长路线

《使命》的战斗系统与《奇迹》类似，相信玩家都可以轻松上手。游戏里的怪物普遍跑的都很慢，而且系统刷新的速度很快，很少发生人多怪少的情况，这非常有利于玩家们打物品或是练级。游戏地图也大多属于直线型，等级越高就得去离村庄越远的地点杀怪，练级的路线比较简单。

初期在野外打狼、小鬼及帝卡这样初级的怪物，可以积攒一些金钱购买初级的武器装备。

5级去小鬼洞穴里杀艾克，或者在帝卡洞穴杀卡仑。如果武器装备好就可以去杀大眼魔、火精灵或者毒蝎，它们的经验值要略高一些。这时也可以杀行克和乍依仑，不过要注意补血，一对一攻击最好。犀牛的防御力对于新人来说非常高，如果没有一把好武器的话还是不要去杀它了，否则攻击效率很低。

10级可以挑战德克、塔仑以及斧嘴鸟等怪物。要小心的是斧嘴鸟，它的攻击很强，要带一些补充药。这时在练级过程中已经可以打出一些武器装备和技能或魔法卷轴，给装备升级后会给练级带来很大帮助的。如果没有打出魔法或技能卷轴也不要紧，可以花一些钱去向村里的NPC学习。

15级可以杀特依仑、树精、蜥蜴人等怪物。

18级这时可以杀的怪物比较多了，例如去杀盗贼、特依仑、野蛮巨人和蜥蜴人等等。这时要注意的是蜥蜴人，它是魔法攻击。

24级可以去打强盗和山丘巨人了，最好也能拥有好的装备。

>>> 装备升级系统

游戏中提供了总数达百万种的武器装备及道具库，并且分成以下几大类：魔法类（蓝色装备）、唯一类（暗金色装备）、套装（绿色套装）等。各种装备道具都可以利用卷轴进行升级，升级次数可以达到10次以上，直至打造出自己的独一无二的神兵利器为止。

给装备升级的过程也就是通过赐予祝福或保护，使装备能力值得到增加。装备升级分为"升级武器的祝福卷轴"和"升级防具的保护卷轴"。游戏中武器最多可以加强15次，而防具最多可以升级10次。如果不幸升级失败，那么卷轴和物品都会消失，所以说还是有一定的风险性。不过游戏为此还提供了武器的复活系统，做为了升级物品失败的补救系统。复活系统是从各村庄的神殿祭祀那里获得，不但需要花钱而且在复活时必须有之前没接受过祝福的物品、武器及防具。

此外，游戏还引入了指纹识别的新技术，可以对个人密码、物品等等加强保护。例如指纹代替密码，在登陆时使用，可以避免恶意窃取的情况。进入游戏内的个人仓库，限制个人使用，还在物品中加入自身指纹识别，可以减少对物品的损失。每个玩家都可以根据自己的指纹，获得信用卡，这样在与商店交易时更加便利。最有意思的是可以利用自己的指纹去当铺当东西，过了一定时期后，可以支付原来的金额，再根据自己的指纹赎回自己的物品。

>>> 后记

RPG、FIG、SLG、ACT……

这些陪伴我们多年的模式已经在记忆中尘埃落定，随之而来的是在网络游戏中一个个似曾相似的身影。我们的确承认网络游戏已经包含了角色扮演、格斗、策略这些旧的游戏模式，但是相信更多的玩家还是希望网络游戏改变的日子早些到来。最好的不一定就是全部包容，记得一位制作人曾经说过，做网络游戏最难的就是如何把握游戏中的各个层面上的平衡。《使命》也许并不是最好的，但它的改变却是最合乎人心的，我们从中也许看到一种新的网络游戏模式的到来，那么就先让我们一起期待"使命"的降临。■

大海战 美国的第一次抉择



提示：由于本篇技术含量过高，零级或初级玩家可以免观。

纵观《大海战》中的舰艇编制，选择美国和德国的最多，其中德国的发展路线比较单一，很少人会选择SP这一轻型巡洋舰，基本都走Z1——Z31——Z46、Z52的路线；而美国却不一样了，在用了一段时间的弗莱彻以后，大多数玩家都会遇到该如何发展的问题——用基林系列，还是用索莫斯？我们先来看看双方的数据：

基林舰 19级 火控空间①40，主机空间30，有3个R位②2个T位③，R位空间64。

索莫斯舰 22级 火控空间40，主机空间26，有4个R位3个T位，R位空间61。

如果光看这些数据，那索莫斯无疑是有绝对优势的，因为3个单位的R位空间差距并不会对上炮的安装产生什么重大影响。双方的火控一样，满载后装最好的轻型发动机也都只能跑出30出头的巡航速度。这么一来，多一门炮的索莫斯就整整比基林多了33%的火力！而且索莫斯还能安装3个4联鱼雷发射管，携带的24枚鱼雷正好能完成两次满负荷打击。但是索莫斯也有一个致命的缺陷，就是它的型号是唯一的，没有改进能力，这使他定型比较早。

不论你是用纯美舰艇还是用联合国军④（德国炮手除外），在22级时放弃弗莱彻转索莫斯是一件非常不明智的事情。因为在那时候，你能往船上搬的火炮也就6.0单⑤把各种6.0单搬上弗莱彻也未尝不可，但是有5门炮的不用而用4门炮，没必要这么自虐吧？走索莫斯路线的朋友，最好是在25级以后再把船开出来，因为与其配合的火炮已经陆续登场了：

首先登场的是英国的7.5单，25级出，26级出L型，27级出D型⑥。英国炮的威力是有目共睹的，而且844的初速（N型）也能保证射程。

其次是美国的7.0单，26级出，27级出L型，28级出D型。美国炮就是轻啊，口径就少了半英寸，重量竟然连英国的一半都不到！省下来的排水量可以多带点水手或是加装甲。他的射程和英国的差不多，威力小了一点，射速快了一点。

最后登场的是日本的7.9单，27级出，28级出L型，29级出D型。别看日本炮的口径最大，它的威力并不突出，日本炮的优势在于射程——936的初速（N型）加上7.9的大口径，是三个国家中射得最远的。如果你有非常强的大局观和跑位能力，那你的对手肯定会郁闷死。

在索莫斯上用单炮是最好的选择，因为几乎找不出既威力强大，又体积适合的双炮往船上装。唯一能凑合着用的就是英国29级和32级出的两个型号的5.25双D型，前者需要空间51，后者需要空间54。不过这两门炮实在太重太重了，装4个就要占据近千吨的排水量，连开船的人都载不动了。其余的像美国34级的6.0双D型，日本25级的5.5双D型和22级的3.9双D型，火炮会把弹药的位置都挤掉的，装上的炮也是聋子的耳朵——摆设！

大口径单炮的特点就是射程远（同样的初速火炮口径越大射程越远）、威力大、精度高（同样状态下，单炮的着弹点散布面积绝对没有双炮大），但是相对的射速就慢了许多。所以，用索莫斯就要采用远距离战斗的策略，在自己的射程极限和对方互射，游戏中，美国火控提供的视野距离也是最远的，不会发生同级别对战中看不到对手的情况。千万不要让对手，特别是装备小口径双炮的对手逼近10度以内（最好是15度），不然，大口径火炮射速慢的劣势就会显露无疑。所以，3个鱼雷位一定要装备，你可以为了减轻装备重量而只装两个，但一定要装！当敌人接近的时候，这可是唯一救命的了。但是要注意，这个距离上鱼雷几乎是没有攻击力的，对手一般都能很轻易地躲避。所以，这时候放鱼雷仅仅起到驱赶的作用，很少能造成实际杀伤。

什么？你用的是德国炮手？天！别提德国的了，我用的也是德国的炮手。索莫斯配德国炮那完全就是垃圾的代名词。你说61的R位能配什么德国炮？5.9单？再高等级的5.9单都能上德国的Z1，那可是14级的驱逐舰啊，5门火炮的那种！配双炮？那只能选择20级的5.0双D型（18级出N型，19级出L型）了，虽然说很猛，炮弹落点散布也不错，但是这射程可是近啊，开出去还一直被装了6.0单的弗莱彻欺负，郁闷啊郁闷。最后只能把我的日本鱼雷手和德国炮兵换个位置……

对了，忘记说索莫斯最大的特点了，那就是他的火炮射角非常大，目测估计在300度以上。也就是说，在索莫斯4门火炮全部怒吼的时候，可能对手只有一半火力可以使用。

19级的基林驱逐舰可说是毫无可取之处，但是他的两个改型都非常有特点。注意，这两个改型也只能选择一个，除非你有两个舰长！

22级时，基林可以改装成基林DDR。上炮空间比基林大了2，为66。不过这比索莫斯大了5个单位的R位并不能装下什么，充其量也就是美国34级的6.0双D型和日本25级的5.5双D型、22级的3.9双D型，而且这还不保证你的炮弹足够撑到战斗结束。特别是日本炮，有速射美名，那炮弹库存战起来真叫快啊，稀里糊涂地Ctrl键就失灵了。所以基林DDR的装备和索莫斯的可说是差不多。

那舰级相同，少一门炮的基林DDR有什么优势呢？优势在于他的火控系统，火控空间竟然达到了60！和38级的CA北安普顿一样，比30级的亚特兰大和它的改型都高！这意味着基林DDR能轻松装下各种CL的火控（建议上精确火控，上搜索火控完全浪费），CL的火控在精确性上远远超过各种DD的，视野方面也自然远了很多，配合各种L型大口径火炮，完全可以在对手的视距外进行打击。如果对手的火炮装备和你的一样，那可以用盲射来攻击，但这样别说火控的差别了，盲打的攻击命中率肯定大打折扣；如果是一个装备小口径双炮的对手，那只有脱离一途了。近期在网上看到一篇相关的文章，上面提到用这种配置能每局



打出14000+的伤害，而且命中率在45+!!!相信那个船长有优良的技术，但是高级的火控也是不可忽视的因素。

论DD炮战，那日本的“秋月”和美国的基林26级改型“狄莫门”可说是最强的船了。但是秋月的缺点太明显，船体结构强度低、转向慢，很容易遭受鱼雷的伤害。狄莫门在这两项指数方面都不算是太出色，而且还比秋月少了一个T位——就4个R位，但是R位和主机仓都大了。这个特性和基林DDR类似，狄莫门50的主机（和37级布鲁克林的一样了）空间可以轻松装下高级CL的发动机，别说那种轻型发动机的可靠性到达多少多少，看看重型发动机的出力吧，完全可以用他来和FF或者高速鱼雷赛跑了嘛。所以，狄莫门——炮战DD的王者这句话一点也不过分。

哎呀，讲得太兴奋了，说到炮战之王怎么能不说说狄莫门装备的火炮呢！狄莫门的R位空间达到了69，已经接近了美国30级的CL亚特兰大（71）了。也就是说，他可以安装下几乎和轻巡一样的火炮！要把德国的SP型CL称做大型驱逐舰的话，那狄莫门完全就是袖珍轻巡。不过能装大炮也不一定都是好处，最大的毛病就是在26级时几乎没有炮给它装，只有用日本炮手和他配合还像点样子。在狄莫门出来后，可以上日本25级的5.5双D型和22级的3.9双D型，不建议上23级的5.5双N型和20级的3.9双N型，原因前面也讲过了，日本速射炮的威力并不大，射击频率又高，带的炮弹一会儿就用完了，不过由于是D型的关系，火炮射程近，幸好狄莫门在速度上还是有绝对优势的，要战要逃，完全自己说了算。

对于使用美国和英国炮手的玩家来说，用狄莫门就比较痛苦了。美国和英国分别要到34级和35级才能出6.0双D型，耐心不够的玩家可能会等不及。虽然在射程方面有些吃亏，不过8门6英寸炮的火力可不是盖的，利用速度优势抢占有利地形，就算是初级最强的CL亚特兰大都要吃不了兜着走。

如果关注一下火炮的资料，那可以发现狄莫门的R位空间竟然能装英国的9.2单！但是9.2单的自重竟然达到了900左右，狄莫门塞上两门自己就快沉了，也别对手打了。空欢喜！

上面说的全部是船的性能，但是还有一点要注意了，狄莫门因为取消了T位，所以能同时上船的水手也只有5队了——船长、炮手×2、援助兵×2。这对于像想往上发展，要同时锻炼飞行员和各种辅助兵的人来说，这可以说是噩梦。这就是说要么放弃两个鱼雷手的培养，要么就不培养辅助兵。

现在我已经放弃了美国船（联合国路线），因为前一阶段高级船几乎都被垄断，售价太高了。现在万向在逐步开放库存，情况好很多了，但是我到南区依然改走全德的了，有机会再来写写德国心得吧，敬请期待，嘿嘿。■

注：

①火控空间即装瞄准器械的位置，空间越大能装的设备越好。

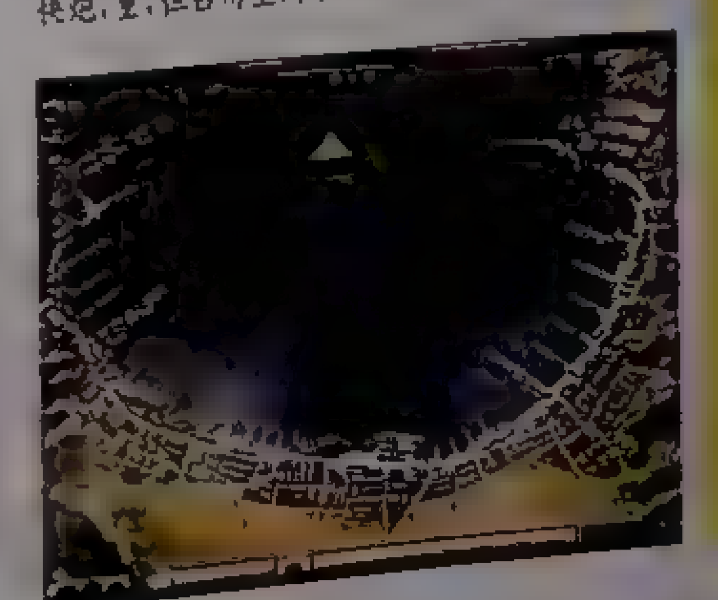
②主炮位，最初是为了装大炮而设计的，但是也可以装鱼雷发射管，但无法装填鱼雷，也就是说这里的鱼雷发射管每场战斗只有一次攻击机会。

③副炮位，或者说是鱼雷位，初级船只都配鱼雷发射管，鱼雷可装填，到高级船以后，这里基本上都装高平两用炮，防空和防小型舰只的逼近。

④船上所有水兵的职能都不一样，一开始可以取各家所长，安排不同国籍的水兵担任，但到后面会遇到些配合上的麻烦。

⑤炮型，6.0是炮口口径，单、双则为炮管数量。

⑥炮型，L型为远程，轻炮，但是占用空间大；D型，快炮，重，但占用空间小；N型，平衡的型号。

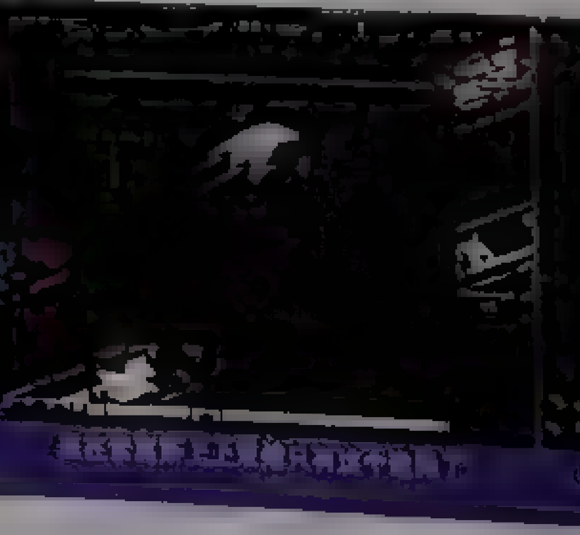


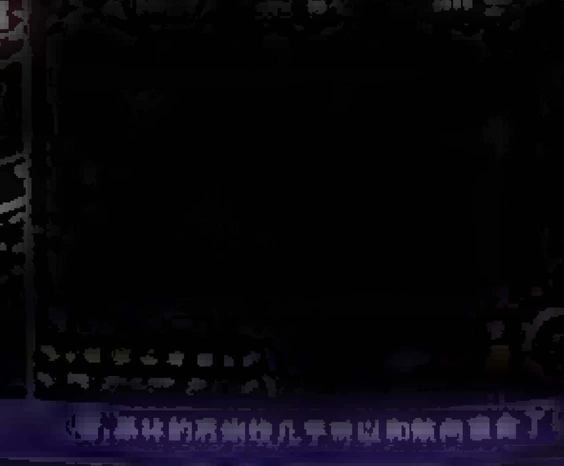














征服 火道士成长之路

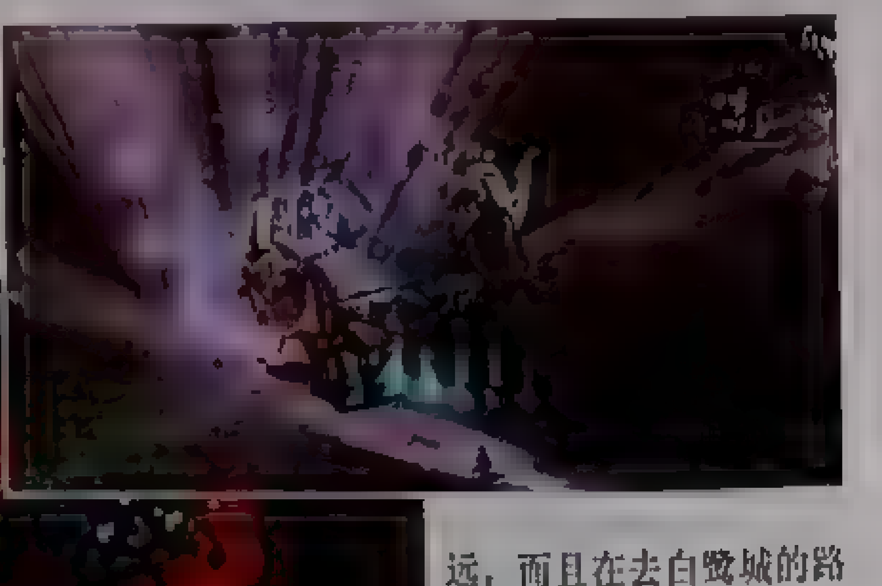
文/泪落无痕

他们是圣洁中最肮脏的，高贵中最低贱的，博爱中最残酷的，永恒中最短暂的。他们，不过是创造奇迹的人而已。这就是《征服》中的道士，一群拥有着特殊能力的人！他们是玩家的首选，他们是玩家的最爱。在这一群人中，有一些人性如烈火、嫉恶如仇，他们自命本着清理三界的任务而来，希望还大地一个纯净的颜色，他们受到了形形色色的火法术的影响，将攻击的技能发展到了炉火纯青，他们就是——火道士！

在初登入游戏时，我们的身份是"见习道士"。我们出生在新手村中，我们需要去找NPC"无名道长"，和他对话以后，可以学会道士最初级的技能"天雷落"与"治疗术"。"天雷落"是一种单体攻击性法术，释放时将会凌空一道闪电击中敌人，命中率100%，而"治疗术"也是一种单体恢复性法术，一次只能给一个人回复生命。同时，我们还会获得三样物品：一件布衣、一把木刀和三颗止血草。其实，只有布衣和止血草对我们有用，而木刀是完全可以扔掉的。我们是使用法术攻击的一类人，怎么可能会去装备用于物理攻击的木刀呢，总不至于让我们拿着这把木刀冲到叫天鸡面前大拼吧？

火雷落	21	130	100	12	50
火雷落	21	189	100	13	60
火雷落	28	275	100	14	70
火雷落	32	380	100	14	不可升级
火流星	25	286	30	9	42
火流星	31	433	30	10	52
火流星	36	630	30	11	62
火流星	84	916	50	12	72
火流星	96	1266	50	13	82
火流星	102	1683	50	14	92
火流星	108	2220	50	15	102
火流星	150	2940	50	15	112
火流星	192	3886	60	15	不可升级

和"无名道士"对话完，我们就会被送到双龙城。首先去药店，将身上的100两银子全部购买回灵粉，然后就出城去杀怪。开始先跳到清风原的下方，越级打斑鸠王。



这是为了练习我们的法术"天雷落"，切记不要让怪物近身，因为我们的防御力是很低的。在战斗时可以多利用跳跃键，"天雷落"是有攻击距离限制的，一般当怪物出现在屏幕边缘时，便可以施放"天雷落"攻击它，这时它会向你跑来，如果你法术放得快的话，可以在它到达你面前之前再攻击它两次。这里还有一个技巧，在怪物离你比较近的时候，看好距离，向它的身后较空的位置点击跳跃，当然前提是它的身后不能再有其他的怪物，在你跃空的那一瞬间，马上将鼠标右键点击在怪物身上，在此间隙又可以施放出一个法术，然后嘛，就是重复以上的步骤啦，直到将怪物打死。这个技巧可以在和中低级怪物（就是绿名、白名和红名的怪物）战斗时多加利用，如果是和高级怪物（就是黑名的，可以一击秒杀你的怪物）战斗时，还是不要使用的好。

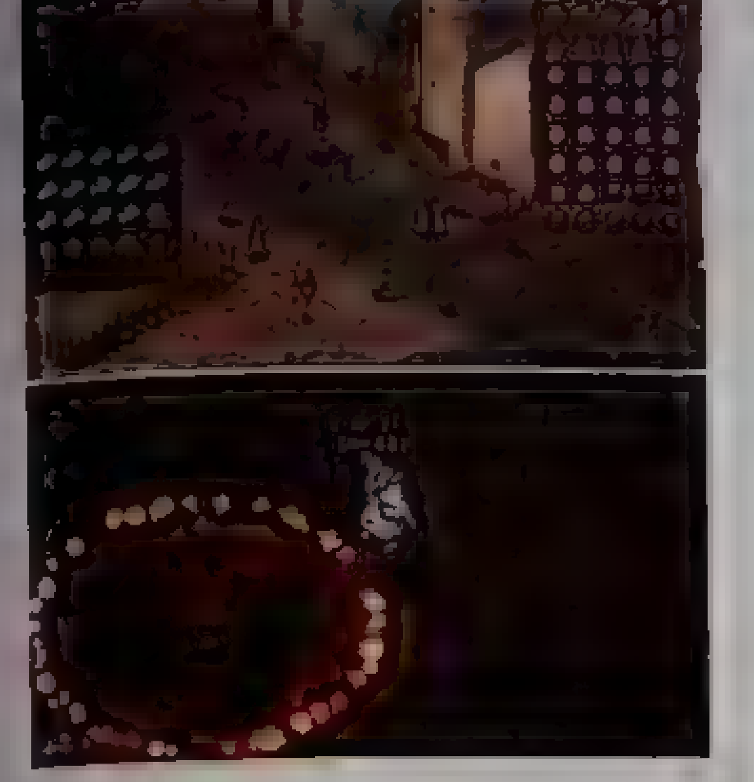
1~5级：就在清风原杀斑鸠王，当达到5级时，回城买一把轻木剑（5级，魔法攻击+4），这样可以增加"天雷落"的攻击力。

5~10级：去清风原左下角打12级的罗罗鸟，当达到7级时，回双龙城杂货店买一条飞鸟项链（7级，防御+1）；当达到10级时，再回双龙城杂货店买一双牛皮靴（10级，闪避+2）。

10~15级：到清风原的左中部打17级的幽冥鬼斧王，虽说矿洞内有15级的石怪，但是它的生命值有1000点之多，而幽冥鬼斧王只有300多点，相比较还是杀幽冥鬼斧王更容易一些，得到的经验也多一些。在此期间，12级时还可以回双龙城去买一件华服（12级，防御+13），15级时再去换成混元道袍（15级，魔法攻击+3、魔法防御+17，防御+12）。当然，如果你有时间有胆识的话，还可以去白鹭城杂货店买一个桃木镯（15级，魔攻+5），不过路途遥远，而且在去白鹭城的路上有80多级的怪物，自己考虑一下吧。

杀到这个时候，你的"天雷落"差不多应该升到1级了。这时，不要再继续去杀高级的怪物，而是试着跳回去杀低级的怪物（就是绿名或是白名的怪物）。有时候你会发现经验值涨的比较快，差不多就按照这样的方法，也就是升级后，先越级杀一下怪物，查看一下所得的经验值，比较一下，然后去杀得经验值多的怪物。因为《征服》里的杀怪得经验值的计算方法比较独特，不同于我们常见的杀怪物级别越高所获得的经验值越多的计算方法，有时候杀低级怪反而升级更快。

15~20级：15级是你的一个重要的转折点，



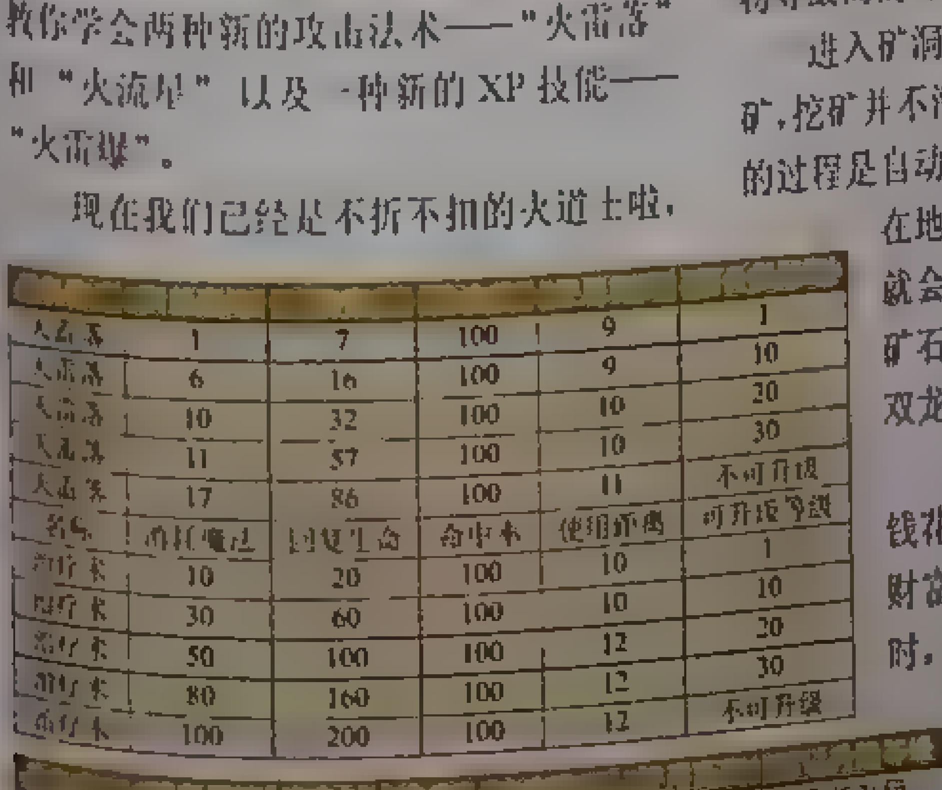
这时可以回双龙城去升职。进入双龙城工会找浮月道长，你将由"见习道士"升职为"道士"，还将习得XP技—"苍雷落"。"苍雷落"不可升级，当你的XP技蓄气槽充满时爆发，爆发时凌空落下无数的火球，可以攻击一定范围内的所有敌人。快到20级的时候，"天雷落"和"治疗术"差不多应该练到2级了，不过只有人物级别达到20级后才能继续提升法术的经验，所以这个阶段加紧练级吧，尽快超过20级。这个时候不妨可以和别人组队战斗，这样可以在战斗时获得额外的组队经验，加快升级的速度。此阶段可以去清风原左上角打22级的踏空鬼斧王。

20~40级：这个阶段的战场全部在枫溪林。先去枫溪林的右上角的水帘洞附近打27级的翼蛇，在这里差不多练到24级时，就可以去打33级的土匪。差不多一直练到27级左右，就可以去打37级的火鼠（地图右中部）了。再练到34级，改去打42级的火精灵，注意此时的怪物生命值都已经达到1000多点了，会多花费些力气的。快到40级时去绝情谷杀47的须弥猴，一直练到40级。

40级时，你会迎来一个辉煌的时刻，这个时候你可以选择成为火道士还是水道士。我们当然是选择成为火道士啦。

回到双龙城工会，再去找"浮月道长"，他会送你一把普通品质的蝉翼刀，同时还将教你学会两种新的攻击法术——"火雷落"和"火流星"以及一种新的XP技能——"火雷爆"。

现在我们已经是不折不扣的火道士啦，至于后面的练级嘛，方法还是和40级之前差不多，到这个时候你已经不是新手了，就不要我再教了吧。不过要提醒一句，练级的时候可别忘记了挣钱哦，否则到时候因为没有魔法，而用法剑砍怪，也太丢咱们火道士的脸了。



天雷落	1	7	100	9	1
天雷落	6	16	100	9	10
天雷落	10	32	100	10	20
天雷落	11	57	100	10	30
天雷落	17	86	100	11	不可升级
名称	消耗魔法	回复生命	命中率	使用距离	可升级等级
治疗术	10	20	100	10	1
治疗术	30	60	100	10	10
治疗术	50	100	100	12	20
治疗术	80	160	100	12	30
治疗术	100	200	100	12	不可升级

火雷爆	0	300	100	12	12	不能升级

不会？不是吧？！算了，我再辛苦一次，从头给你们说一遍怎么赚钱吧。听仔细了哦，我只说一次的！

道士呢，的确是一个非常耗钱的职业。在初期使用6两银子的回灵粉时，可能还不会觉得财政紧张，但是等到级别稍高一些，改为使用60两的续灵丹的时候，你便会发



现经常在郊外杀怪得来的钱根本就不够买药。苦恼啊，怎么办呢？这时，我们就可以利用游戏提供的挖矿功能了。

在人物15级时，去双龙城的杂货店可以买到一把锄头，买它一个，装备起来，再去药店买一个回城卷，然后在双龙城的南城门外可以看到一个驿站老板，通过他花费100两便可以瞬移到矿洞处，挖矿赚钱啦。

矿石一共有四种，分别为：铁矿、铜矿、银矿、金矿，其中铁矿最便宜，金矿的价格最高。而每一种矿物又分为普通、良品、上品、极品、精品五大类和1至10十种品质。例如，普通品质1的铁矿最便宜，精品品质10的金矿的价格最高。

目前一共有四个矿洞可以供我们选择：

矿洞一	"双龙城"地图（47，395）	17级石怪
矿洞二	"鸣凤堡"地图（933，565）	42级石怪
矿洞三	"绝情谷"地图（531，502）	72级石怪
矿洞四	"大漠"地图（314，9）	92级石怪

每个矿洞挖到的矿石不一样，挖到的矿石品质以矿洞内怪物的等级为判断标准，怪物等级高的，挖到的矿石品质也就比较好。

进入矿洞后，点击鼠标右键即可开始挖矿，挖矿并不消耗生命值或者魔法值。挖矿的过程是自动进行的，如果你想取消挖矿，在地面上点击一下鼠标左键，这时就会中止挖矿动作。当物品栏装满矿石之后，你就可以用回城卷回到双龙城杂货店把矿石卖掉了。

如此往返几次，你很快就不缺钱花了！不过，特别要说明的是，财富与风险并存，你在挖矿的同时，一定要注意矿洞中的怪物，否则如果被怪物打死了，那就得不偿失啰！■

永远的石器 武道会回顾



文／职业网人

光阴似箭，日月如梭，一转眼已是盛夏，五月的骄阳灼烤着大地，耳畔时不时传来阵阵蝉鸣，微风无力的吹拂着窗外的竹叶，像是想赶走这份燥热。多么留恋那醉人的四月天，留恋那春风的清爽，留恋那春雨的缠绵。身边的世界变化的让人目不暇接，我们也只好不停的努力着，来适应这个日新月异的社会，有的时候真的觉的好累，想寻觅一个无风的港湾，静静的小憩，享受下安逸的生活。

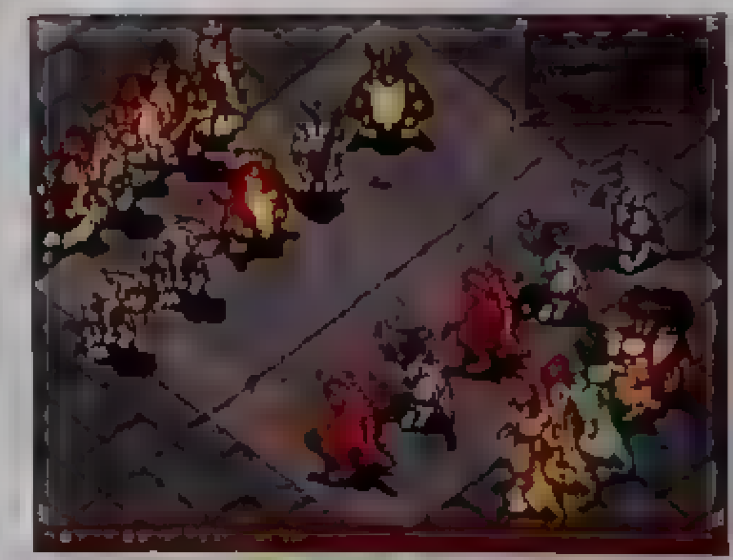
夜幕终于降临了，正是华灯初上之时，风儿也变得清凉了许多，使人觉得舒爽，放下一天工作后劳累的身心，随着荧光屏的闪烁，我们有来到那美丽的石器世界。这是一个什么样的世界啊，它牵动了多少人的心，多少人为了它欢笑过，多少人为了它哭泣过，他是那么的真实，就如同现实的世界，同样充满了爱恨情仇。多少人因为伤心离开了它，多少人为了友谊为了爱情留下来。拉多拉山顶上的鲜花还是那么灿烂，波拉山谷的天空还是那么的蓝。这就是那个我们熟悉的世界，我们的石器没有变。

一日偶然拉着老公的手漫步在玛丽娜丝的海边，（让我们心爱的骑宠也休息一下）赤着脚去沙滩边踏浪，嬉戏在浪花间。忽然，岸边两个顽童的一阵争吵闯入我的耳朵，那是两个可爱的小豆子，一个是红色的头发，一个是蓝色的头发，那红发的小豆豆还个了只好像是只人狗的东西，哦～那就是传说中的龙蛛吧！

只听他神气活现的叫着："这是我哥哥买给我的！好贵的！你有吗？"

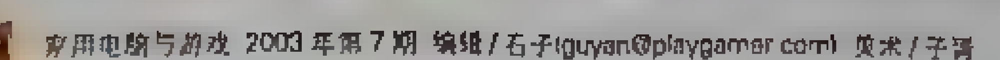
蓝豆豆不觉得低下了头，突然他笑了起来，不屑一顾的说："有什么了不起的，有点钱就能买，满大街有的卖，我才不稀罕呢！我哥哥可是参加过武道会的呢，他们还赢了不少人呢！"接下来无言的是红豆豆了。只不过是两个顽童的儿语，也足见武道会虽然结束了，可到现在这场大赛仍是许多人引以为荣，也更是人们津津乐道的话题。

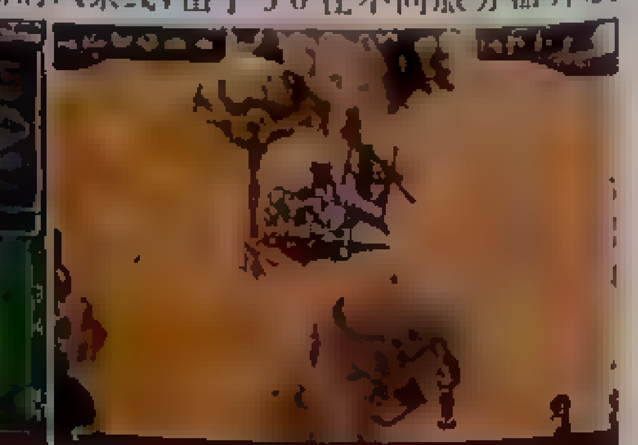
时至今日，《石器时代》也经历了几个春秋。从1.82时代，石器发展日趋成熟，到如今PK仍然是石器时代的中心，人们不辞劳苦，日以继夜的挂机，练级，不惜重金购买心目中的强宠，无非都是为了在PK擂台上赢得一个强者无敌的称号，华义也看准了人家的心情，开办了这次石器史上第一次武道大会，它打破了服务器的界线，使各路高手可以聚会一堂，好好的切磋技艺。





万分有幸一览武道会全程，大家来自不同服务器，讲起PK之道也大相径庭，这里不想再去逐一细述各路高手的精彩表现，就让我们来纵观一下他们的技法：



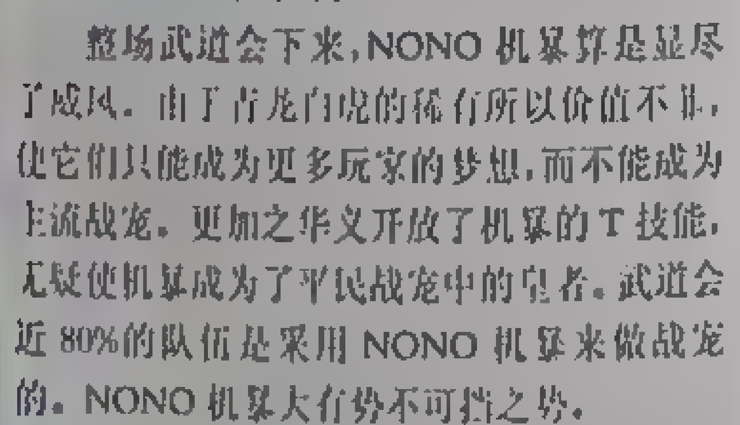


一、属性与精灵

让我们先来看一下各路高手对镜子的运用，从1.82时代的光镜3次，镜就一直被运用在PK场上，随着2.0的开放，镜只能使用一次了，也有不少玩家从此忽视了镜的存在，在平时PK的时候，也总是能听到诸如有本事的不要用镜、用镜的是垃圾之类的叫嚷。试问：一既保护了自己又有效伤害了敌人的武器我们为什么要将它束之高阁，尤其是NONO机暴盛行的今日，镜不是最好的自卫武器吗？武道会的各场比赛中不正是有无数只NONO机暴掉镜惨死吗？证明真正的高手们并没有忽略镜的强大功效，真正会得运用各种精灵的才能运筹帷幄，稳占胜券！

在武道大会季军的争夺战中，服三皇朝与堕落神话两队选手，就都是以镜弹走了对方的战宠。

属性的崛起要从2.0时代了，石器进入2.0各系统日趋完善，宠物也增加了很多，由于没有了光镜3次使人们开始重视了属性的存在，在团P中，属性手成了必不可少的一员，有效的加强了自身属性，更加突出的宠物属性相生相克，在战场上往往起到了克敌至胜的做用。战场上可以控制住属性就等于见到了胜利的曙光。



二、宠物的选择

整场武道会下来，NONO机暴算是显尽了威风。由于青龙白虎的稀有所以价值不菲，使它们只能成为更多玩家的梦想，而不能成为主流战宠。更加之华义开放了机暴的T技能，无疑使机暴成为了平民战宠中的皇者。武道会近80%的队伍是采用NONO机暴来做战宠的。NONO机暴大有势不可挡之势。

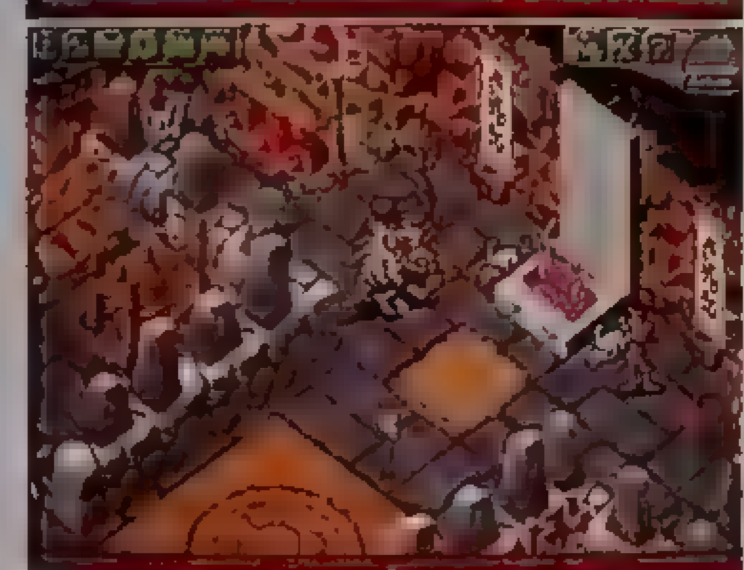
让我们以中网10情义队来再现一下机暴的神勇：NONO机暴一出手，就如同清道夫一般，只要让它咬中，就不单是死那么简单，就算想躺在场上为队友出谋划策都没什么可能，但咬中，就飞得无影无踪了。

三、5.0的宠儿

5.0融合宠的开放，给武道会又添加了一条靓丽的风景线，由于5.0在不同服务器开放时间不等，这也就使先开放的融宠的服务器在本次比赛中占尽了先机，不少老牌子的战队就输在了这些新生事物上面。一般融合宠物的拥有者也都是落足了本钱，融宠也以技能也成了它们分优论劣的标准，融宠很多都是用全转宠为基础，通常加之沉默、落马术。在战队中起来了强大的辅助作用。但也成为了吸引对方火力的第一目标。但目前的融宠太过重于技能，只能用商宠来做基体，又很难使它真正的平民化了。







四、另类战队的展望

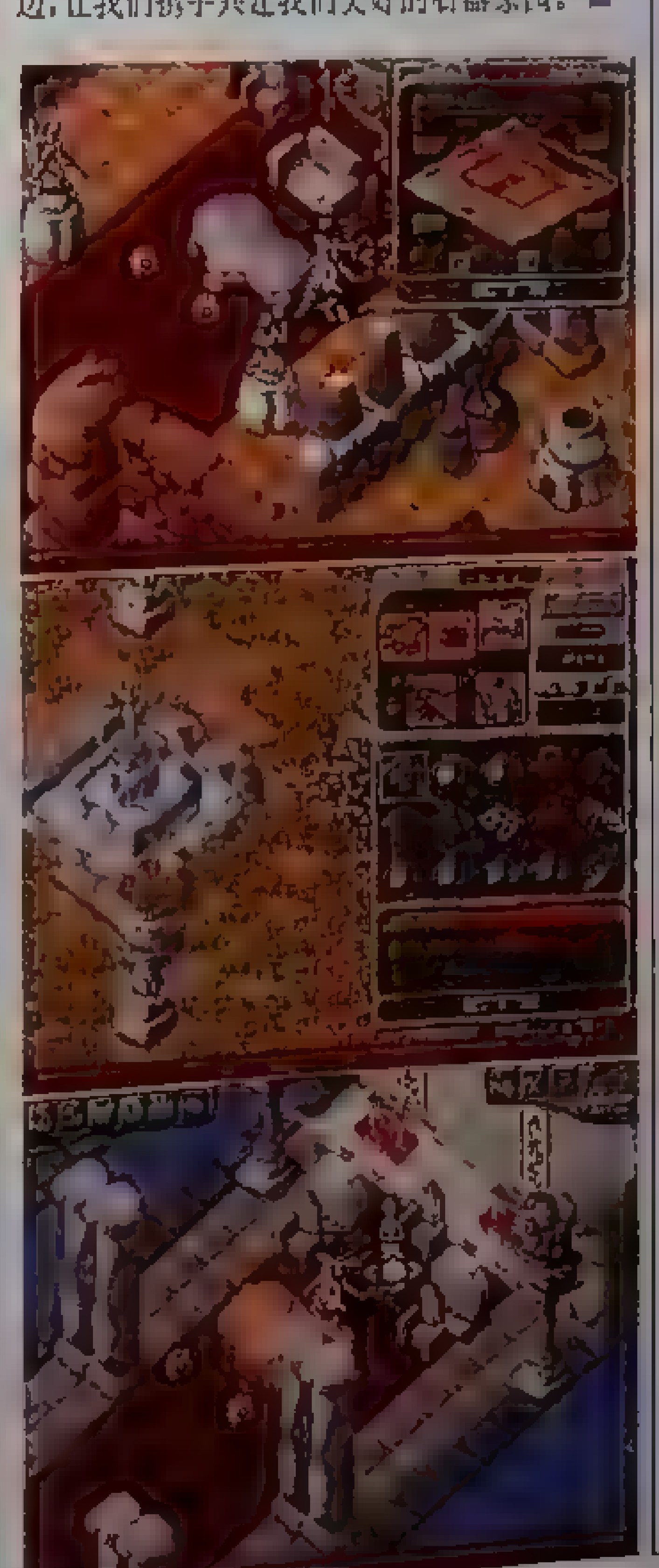
A：魔法队——武道会上出现在风魔队（暴暴特攻队）给了人耳目一新的感觉，首先整齐划一的队列就让人望而生畏，这只战队战术配合纯熟，风魔杀宠，加上青龙的MP攻击，使对手根本没有喘息的余地。几回合下来，对手的宠物已经完全丧失了战斗力。最后连队员们也惨死在风魔手下，给本次大赛带来了一场完美风暴。

魔法队的威力是不是就真的无可抗拒呢？现在各路高手纷纷加强魔法抗体的训练，就连宠物的魔抗都丝毫不放松（有些人可能认为宠物是没有魔抗的，但据我研究及试验过所得，宠物也可以练魔抗的，但这是隐性的魔抗，所以一般人发现不了。练到最强魔抗的宠物就连甲壳精灵王的强大魔法攻击也只是伤之皮毛），不久后的将来，魔法队是否还可以如此威风？这就是一个未知数了。

B：合击队——武道会出现了一支战术比较新颖的队伍，就是重庆热线1的清道夫队了。该队的战术另人耳目一新，五个沉默的融合宠放沉默，压制了对手的精灵及魔法。人不放精灵、不放属性、更不放镜子，直接冲上去合击了。有人可能会觉得这是冒险的打法，其实这种打法只是新鲜一点，却并不冒险。该队的队员全部装备了金属装备（铜兜3、铜铠3、铁枪\铁斧），用生鱼片加血。这些队员本身的升级点数加上这些装备加的攻击及防御简直不可估量的。每个人血超过1000，但即使被强大的NONO机暴咬中也才损500-600血。但他们只要有三个人合中对方一个战宠的话，这个战宠就必飞无疑！

这些另类的PK队正是证明了石器没有最强！只有更强的道理！只要大家不断摸索探讨，就会涌现更新更好的战术。

呵呵——由两个孩童的对话，回想起这次令人难忘的石器盛事。武道会已经成为石器史上辉煌的一笔，这动人的石器世界还在我们身边陪伴着我们，牵动着我们的喜怒哀乐，在此祝福所有石器人们，让欢笑永远伴随在你们的身边，让我们携手共建我们美好的石器家园。■



命运 非常男女对对碰



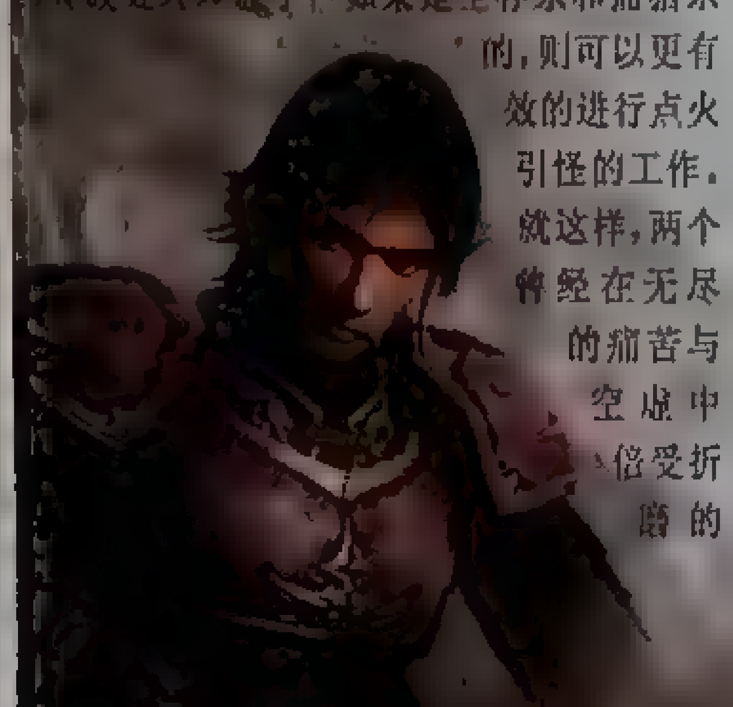
文/阿勉

现在的整个《命运》世界中，最受欢迎并且还算厉害的角色，当属纯智的召唤德鲁伊。这家伙从小到大，除了欺负过小妖、裸猿外，怕就再没动手杀过什么怪物了。每每于战场上，只见这家伙阵前那么一立，手里的枪系武器那个拉风，嘴里再念念有词："猪啊！狼啊！送到哪里去，送给咱怪物XXX！"然后"BIU"的一声，小德鲁伊旁边就平白无故多了许多猪啊狼啊什么的，声势之浩大，数量之惊人，顿时就把怪物大军的嚣张气焰打击了下去，但在这个千钧一发的时刻：

问题是：谁来点火，打响战斗第一枪呢？

两群人就这样面对面站着，偶尔有人情不自禁冲动一下，但多数时间都是在僵持。纯智力德鲁伊本人倒无所谓，反正打也是站着，不打还是站着，但是纯智德鲁伊的主人着急了：我的点卡不能就这样干耗下去啊！于是一个电话，数分钟后救兵到，一个敏捷狂高的弓箭系猎手。

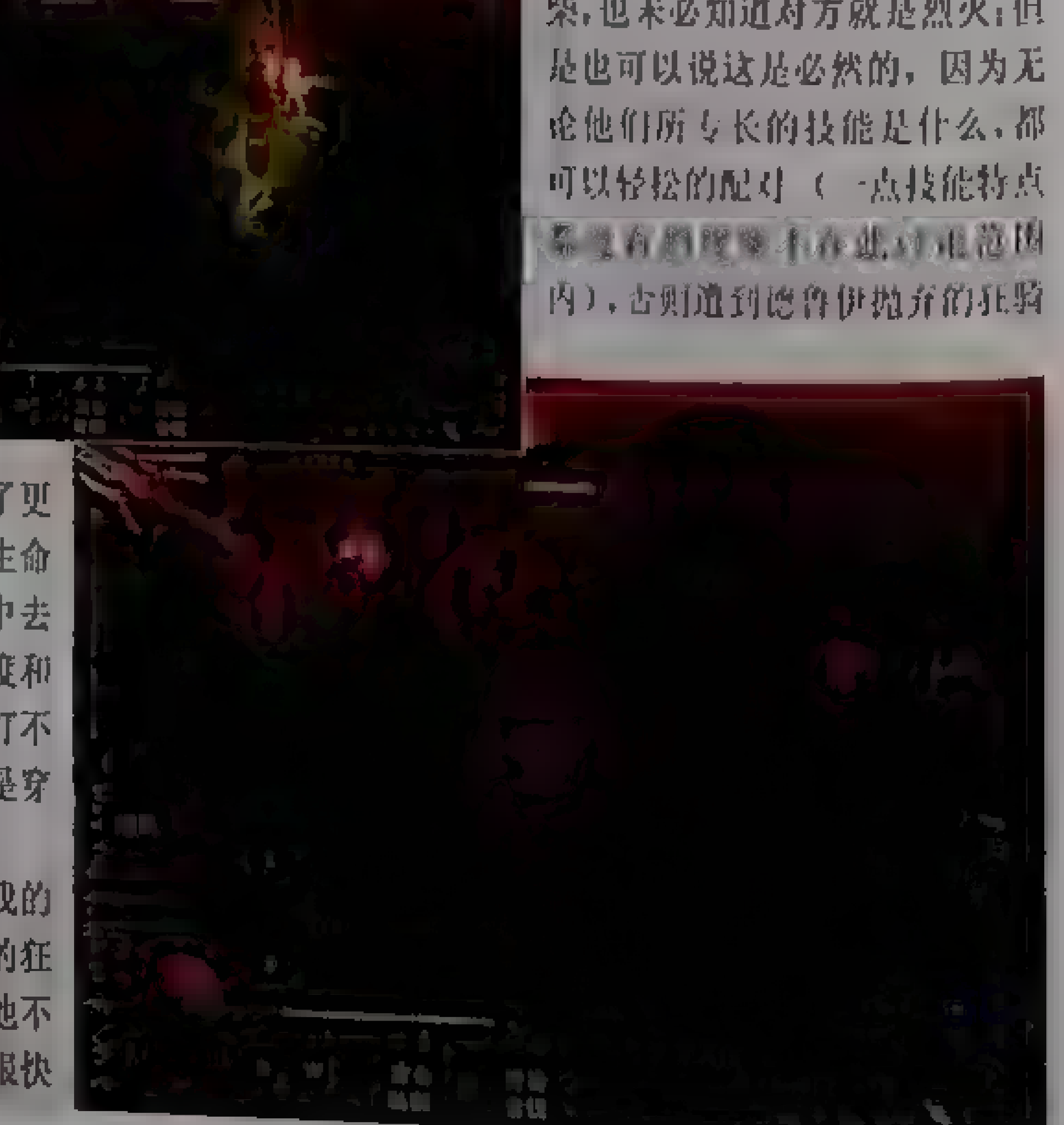
明白开工之前，我们先来看看猎手MM的三围：敏捷狂高，力量和体力均等，其他属性点没加，完全按照1:3:1的属性分配规则，标准的具有黄金曲线的MM！简直是天生尤物。至于她具有何种技能，就不需要过分关心了，只要是交易系的，可以长时间工作，而不必来回奔波处理战斗就行了。如果是生存系和抽猎系的，则可以更有效的进行点火引怪的工作。就这样，两个曾经在无尽的痛苦与空虚中倍受折磨的



人终于走到了一起，开始了他们的"蜜月"之旅——其实也就是高效率的工作！

工作！工作！我不断提到的工作，其事实却是猎手MM一个人干活，而我们的纯智德鲁伊呢，继续悠闲的站着。当然，让美女干活也是有理由的，这位黄金三围的猎手MM，其远攻的距离和攻击速度都是最高的，她可以毫不困难的起到"点火"的效果：点射其中一个怪物，移动，再点射另外一个怪物，再移动……我们不妨想象一下：在两群对峙着等待机会火拼的黑帮中，突然出现一美女，扭动腰身朝其中一方丢了些东西，再奔向另外一方……哗！犹如大坝决堤，洪水泛滥，一发不可收拾！

猎手MM的能力将直接决定着怪物群骚动的幅度，而怎么样快速有效的消化掉这群怪物，则要看我们男主人公召唤德鲁伊的本事了。实际上就是看他的召唤技能熟练度和智力水平，这两样属性将直接决定着召唤宝宝的强弱，而召唤宝宝群的强弱也将直接决定消化怪物群的速度。



所以最佳……这句来自一个资深德鲁伊的诚恳忠告：为了留住你身边的女人，为了更有效的工作，请将有限的生命投放到无限的选购装备中去吧！决定你召唤技能熟练度和智力高低的因素，除了天打不动硬当当的等级之外，就是穿着带追加的好装备！

当然，你也可以无视我的忠告，和一个所谓兄弟般的狂骑士混在一起，这样至少他不会对你有什么挑剔，但是很快你就会发现，你们练级的速度远不如和猎手MM的黄金组合来得高，PK方面就更不用说了，由于纯智召唤德鲁伊身体之虚弱，只能缩在宝宝身后呐喊助威，所以远距离攻击的角色对他来说威胁是最大的，那么你倒是给我说说，一个狂骑士搭档有什么用？（200级以上，会神剑系的那个能把人拉人过来揍死的"吸星大法"的，然后就像一样拉风的狂骑士除外）他冲过去砍的效果还没有你的召唤宝宝好！

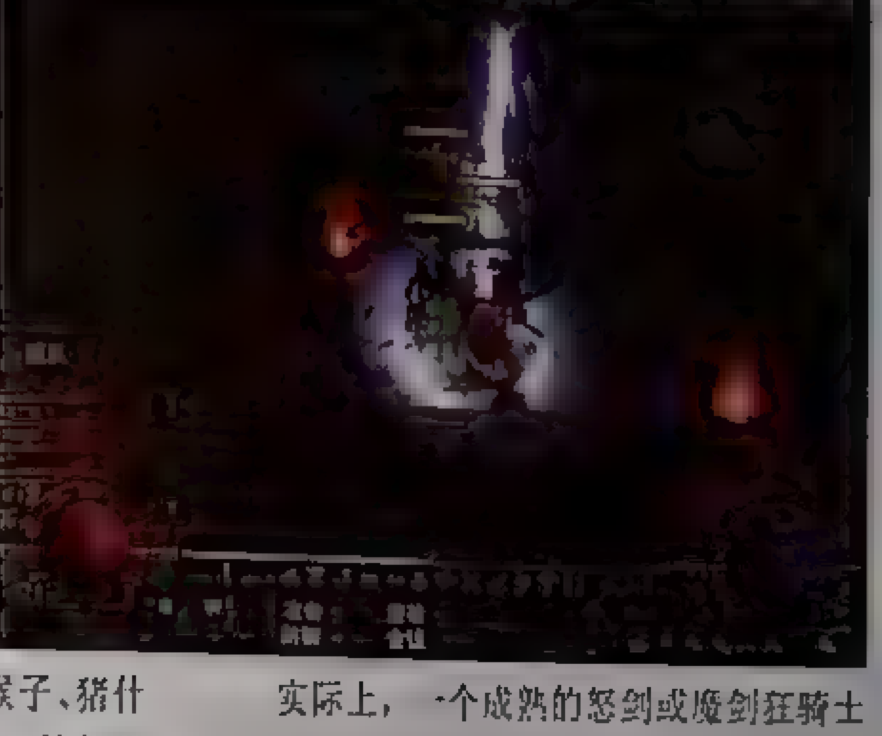
所以最好的黄金搭档还是咱猎手MM，她在PK保护上和魔法精灵的作用是一样的：可以远距离攻击，节省跑动的时间，也可以及时吸引火力从而达到保护你的作用。那么一个猎手MM和一个魔法精灵MM比起来，哪个配合更佳呢？说起来，这两个职业都可以，不过魔法精灵的魔法攻击速度远没有猎手MM的弓箭速度快，所以论工作效率，还是猎手MM更高点。更关键的是，纯智召唤德鲁伊PK时最怕的对手恰恰就是猎手，特别是会隐身的生存系猎手：明明她的大名还漂浮在空中，你也能打到她，可是你的宝宝就是无视她的存在，眼看着她"BIU"的一箭射过来，你就"哎呀！"一声，伏到在地了。

所以我说，纯智召唤德鲁伊，想办法留住你身边的猎手女人吧。

当然这样一来，另外一个女人魔法精灵MM，肯定就不满意了：没道理我堂堂一个大魔法师，黑白特殊魔法样样精通，居然会被男人抛弃，搞到现在还是单身一人。所幸刚好还有一个狂骑士也同样处于被抛弃的处境，于是两个被抛弃的男女走到了一起。

"哄"的一声，干柴烈火！

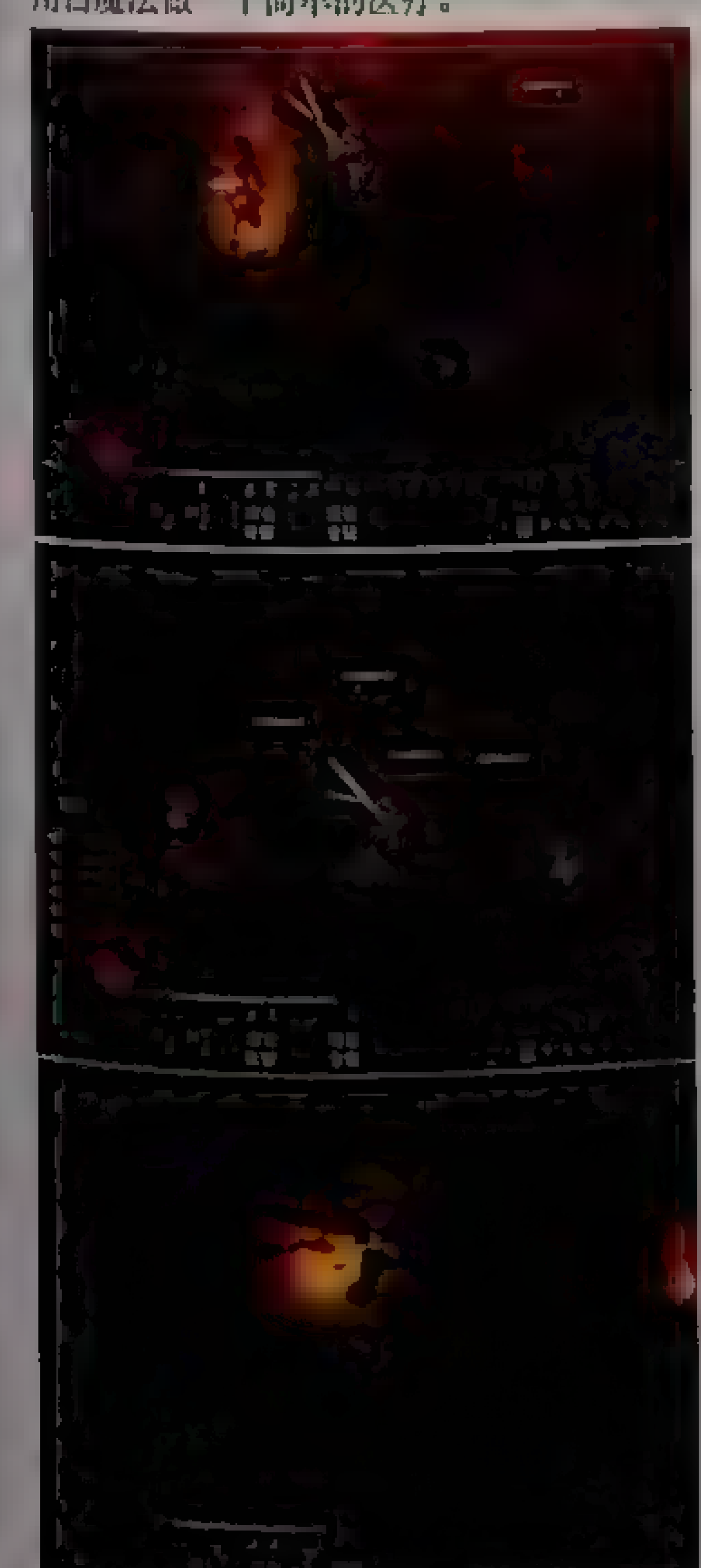
他们之间的组合，可以说纯属巧合：干柴就算知道自己是干柴，也未必知道对方就是烈火；但是也可以说这是必然的，因为无论他们所专长的技能是什么，都可以轻松的配对（一点技能特点都没有的除外，那些在正常范围内），否则遭到德鲁伊抛弃的狂骑士和魔法精灵早被历史车轮给碾碎了。



实际上，这小两口不仅没被碾碎，反而恩恩爱爱，日子不知道过得多甜蜜：

古往今来，打架就是一个互动性很强的游戏，你打了对方，对方也必然会赏你一记老拳。所以在打怪练级这种常规打架活动中，必然要有一个挨打对象。猎手嘛，可以撒着娇叫着老公，然后德鲁伊就会站出来；德鲁伊嘛，可以念动紧箍咒，然后就会有猴子、猪什么的站出来；魔法精灵嘛，寻思着自己这样单身一人，躲来躲去的打不是办法，于是把眼光放到了狂骑士身上，这一道眼光如同兴奋剂，本来还打算做迂回攻击的狂骑士，坚定不移的当起强者，叫着"你给我败呀！"，冲向怪物堆……

但是兴奋剂毕竟只是兴奋剂，最多将使用者的潜能提高个30%，并不意味着狂骑士就可以一跃成为超人。最好的例子就是狂骑士的身体了，且不论兴奋剂的副作用有战后虚脱的症状，光是和对方互相抽打不断掉落的鲜血，就够他受了。所以魔法精灵也应该拿出一个护士MM应该有的专业态度，打了兴奋剂以后还得用白魔法做一个简单的医疗。



实际上，一个成熟的怒剑或魔剑狂骑士都有直接挑战高级怪物的能力，只要力量基数够大，怒剑的高速攻击，魔剑基本无视防御的魔法攻击，造成的的伤害都是相当恐怖的。问题在于既然是在打高级怪物，对方的攻击力也是相当恐怖的，如果要靠自己买血来吃的话，你基本上可以不用练了，这里且不论药钱问题，光是反复的来回买药浪费的时间就够让人头痛了。所以简单来说，狂骑士和魔法精灵配合的最基本因素之一：

一、狂骑士有够强的攻击力

二、魔法精灵有够强的辅助魔法（包括补血、群补、补防等）

还有一个问题，可能的话，魔法精灵又何尝不愿意自己就做一个女强人。毫无疑问，其实这是可能的，一个出色的魔法精灵，其智力之高，能够对单体造成的破坏力之高，丝毫不逊色于德鲁伊，然而毕竟是是没有地基的东西，经不住考验：请问谁来挨打呢？当然你可以说你是可以躲的，也可以说你是可以秒杀怪物的，这样一来就意味着你：有将近30%~40%的练级时间浪费在躲闪上；而且你是在秒杀低级怪物，这工作效率有多高？可想而知。

所以一个邪恶的声音响起来：打狂骑士的主意吧。任何一个学习了神剑技能的狂骑士（甚至副技能是神剑的也行）都有这个资格：冲到怪物群中被怪物群殴，然后魔法精灵再威风凌凌的冲出来，把陨石雨，末日之雷，甚至是天堂极光那么一放，整个世界就清净了，一瞬间小俩口得到的经验是相当可观的。这是法师一个人单练根本不能想象的事，既然你的智力高了，攻击高了，你拿什么来挨打？别逗了。所以再总结一下，狂骑士和魔法精灵配合的最基本因素之二：

一、狂骑士有够强的的生命力和防御力

二、魔法精灵有够强的群攻魔法（包括陨石雨，末日之雷，天堂极光）

OK，到此为止，这次的月老角色我也顺利扮演结束。最后，让我们紧记一条：《命运》不是单身的游戏，打架不是个体的行为，拿刀的始终打不过拿枪的，一个人始终打不过小两口。■

诡流乱评 给我一个离开的理由



文/波尔巴

桃花村里飘落的桃花让我想到了故乡的雪，于是就练了个“漫天白雪”的ID。

2:30分，实在太晚了。下线、关机、洗洗、上床、睡觉。

“给我一个离开的理由，否则……”耳边突然响起一个熟悉而让人头皮发麻的声音，这是……漫天白雪？

冰冷的刀锋，凄厉的眼神，冲天的杀气……好熟悉的感觉。

我目瞪口呆、不知所措，只有眼睛还在动……

为什么要离开我？是因为我不够强？

刀贴上我的脖子，我知道那家伙的攻击力，司命狠加159，只要它稍微动一下，我肯定去见马克思了。

以前没开风水的时候，你要是说我PK不行我不反对，因为相比同级别的剑宗和戟门，我的防御低、血少，而且攻击还没有强大到可以秒别人的地步。可是现在风水开了，如果论单P，能和我叫板的有几个？

风水术中的“腕狃”，能让敌人10~15秒不能攻击，破防5~10秒，而且必中。“直觉”能发现敌方诡流的陷阱，并只耗费一点魂魄就能解除陷阱和队友的异常状况。而“幽梦”是最强攻击陷阱，并且使敌人破防5~10秒。最让我开心的是，这三个风水技能都是不需要智力转化伤害的！

因为剑宗和戟门的攻击都必须近身，这就给我提供了施放陷阱的机会：当他们开始攻击后，例如用技能或者出现MISS的时候（如果我被秒了就不说了），我就下“腕狃”，然后向后跑一步，这时敌人的连招或者攻击不会停下来，会自动跟着我跑，这样一来保管他中招。敌人10~15秒不能攻击还没防御，10秒的时间足够我杀他两次了。即使他拼命的喝药，那我在他重新攻击前再放几个“腕狃”在他身边，重复重复，总之我是立于不败之地，敌人既不敢近身，我又能远程攻击，哈哈。

不过如果和同门的师姐妹发生了冲突，那我们之间的战斗就是消耗战了，比谁的魂魄多。你放个“腕狃”，我来个“直觉”，谁也不冲，两个人远远的叫骂，看谁能坚持到最后。

再说群P，这个是我最擅长的战斗。一群人挤在一起，我一般都藏在后边，看到对方先锋既可，然后用“连牙”，我飞飞飞，杀的敌人连叫的机会都没有，当然戟门除外，他们的血和防御实在太强了，根本砍不动。但是那些自命不凡的剑宗则没那么顽强的生命力，是我最喜欢偷袭的对象，哈哈，尽显我的暗杀者本色！

你说我够不够强？

强，天下你最强，其实……

是因为我升级不够快？

司命划破了我的皮肤，我可是文弱书生啊，没钱没势过着普普通通的日子，我这是招谁惹谁啦！

一开始拜别师傅，我就在练武场将大柱子打烂为止。哈哈，虽然我拿的是小牙签，可是柱子再结实也抗不住我不停的打啊。到了5级，我就下山来到桃花村，先到铁匠那里去买个八角铁镖（我什么手段都用上了，偷、抢、乞求，就差卖身了）。有了基本的武器，就出门杀狐狸和野猪喽，10级之前我没有冒险去打蜘蛛，它可是很厉害的东西（死了好几次的教训）。小样，10级以后收拾你。点数的分配上我全部加了狠，效果明显！虽然血少了些，可是我们诡流的初期攻击很准的，几乎很少失手。就这样我一直打野猪、狐狸和蜘蛛，终于熬到18级。

这里告诉各位诡流姐妹一个初期练功的好地方，在桃花村左门一出来的地图上，坐标是（40，140）的地方。在那里不但野猪、狐狸刷新的快，而且往往有好几个诡流姐妹在那练级，几个诡流一起攻击的话，野猪一出来就化为血水了。因为速度快，所以大家很少有伤亡，速度也不慢。

18级后我知道自己的快速升级之路开始了，用平时积攒的一点钱买了些黄罗粉（后来证明我的决定是多么英明），留下20000，走上了升级之路。行万里路也要始于足下，先拼命的杀到帝释天城（在谷道里被野盗、山鬼、兽鬼那个猪殴，都是眼泪，幸亏买了黄罗粉），找到黑心的马夫，花了1000块飞到玄阳村，买下价值17000的万刃（狠+81哦）。然后找马夫回到帝释天城，去谷道那里报仇！

18级以后在谷道里练级轻松多了，因为我一直在加狠，所以在这里无论抢经验还是抢钱都是一流手快。升级的速度就如同火箭一样，嗖嗖的往上窜！

你说我升级的速度快不快？

快，你真的很快，不过……

是因为我没有钱？

司命轻易的穿过我的皮肤进一步深入了，血的味道！救命啊！

笑话！如果有人说我是穷人那他肯定是在乱说话。当然我不否认每天去打骷髅的诡流姐妹都是穷人，可是我和她们是不同的。

我认为赚钱和练功根本就是两个不同的概念，不可能同时进行的。在30级以前，我的主要工作是赚钱，因为30级以后要买司命、漂亮衣服、首饰等，不积攒点家底是不行的。我在18级之前主要是清理那些狐狸啦，野猪啦等等，顺便把山鬼也给收拾了，毕竟矿藏是最保值的哦（虽然现在跟垃圾一样没人要）。这样在我到30级之前，大概有了20W的身家了。难道就凭我这样的赚钱速度，还比不上那些成天喝药、喝水的家伙？因为我的攻击高，虽然我的生命力和防御力不强，可是狐狸和野猪根本就没机会靠近我啊，特别是在我22级后，用上“4连牙”的技能，几乎可以扫荡整个桃花村的里里外外，连蜘蛛山鬼老虎野盗都是很难靠近我的。当然人有失手马有失蹄，一旦无法打中那些怪物，我可能会吃上两记，可是这点痛（心痛啊，花钱买的黄罗粉啊）又怎么比得上丰收的喜悦呢？



到了30级后买好了司命，积蓄花光我又变成穷光蛋了。为了买二级升级石头提升我的武器，只好再去赚钱了。

这次赚钱的地点选择在帝释天的郊外，其实最好的地方还是谷道附近，因为这里的野盗实在是多而且刷新快，在我飞快的5连牙的攻击下，哈哈，马上又开始日进斗金的日子了，而且几乎不用再浪费钱买黄罗粉了。总之只要我感到资金的紧张，就会去谷道放松一下心情，因为随着我的级别越来越高，杀伤力也越来越大了，赚钱就更容易了。现在只要我一进入谷道，那可怜的野盗就会乖乖的交上保护费，哈哈，这就是我的生财之道！

你说我没钱吗？

有钱，我没说你没钱，只是……

是因为我的装备不够酷不够靓？

天哪，司命破开了我颈部的肌肉，我甚至听到了它因嗜血而发出的欢叫！

谈到外貌，这一点我很有自信啊。我相信凭借我成熟女人妩媚妖娆的魅力，绝对是现代男士的致命杀手。

一登场我就穿了可以让人鼻喷5丈鲜血的比基尼，而且动作十分的有节奏感。一路上瞪眼看的、偷偷看的、流口水的就不提了，就是连铁匠铺的老板也被我迷的晕头涨脑，不管垃圾我都能卖给他。

等我有雄厚的资金后，买好了装备后，你再看看我的武器：司命！如同两个月牙一样荡在我的身边，而且会随着我的动作有节奏的摇摆，简直是羡煞旁人。等我买齐了诡流顶级的装备乘风、恶魔面甲、紫焱袍后，那一身淡紫色的衣衫，往桃花林这么一站，当真胜如凌波仙子（绝对把紫衫龙王气死）。

还有我战斗时的倩影也是《天下无双》中最好看的，就说一开始就有的“牙”吧，如同弧形的红色闪电，划出一道道死亡预约。而“鹤啄”则如同淡蓝色的飞云，轻轻的飞离，又回到我的身边，留给敌人和怪物的只是无尽的痛苦。我最喜欢的是双飞的“红莲凰舞”，一只蓝凤，一只红凰，双双飞舞在我的身前，舞起消魂的旋律。

你说我不够酷不够靓吗？

够酷够靓，你很漂亮而且迷人，但是……

是因为我的人缘不好，组队没人要？

完了，今天就要交代了，司命就要到血管了。

笑话，凭我的超高攻击力和魔鬼身材怎么会没人组我？虽然目前《天下无双》的团队经验分配模式不太成熟，但是我还是那些弱者寻求保护的第一棵大树！

先不说要和我组的人有多少了，我们来谈谈他们为什么要组我。大家都知道现在《天下无双》中的地图小的可怜，而且怪物实在不多，特别是在谷道里，简直是人比怪还多。但是我从来不管这些的。找个人多的地方（为什么找人多的地方？废话，人之所以多是因为怪物多啊），然后站在怪物集中点的外边，抡起我的双刃开始砍。哈哈，在我强大的攻击力下，没有哪个怪物的钱和经验被别人拿走。这样一来在那里混的哥哥姐姐、妹妹都傻眼了，他们哪是在打怪啊，简直是在给我打工，还没工钱拿！于是呼，什么大姐啊，靓女啊，偶像啊各种称呼都来了，一个劲的让我和他们组。没办法啊，我想就当做善事吧，组几个戟门MM，再组几个诡流的姐姐，哈哈，就是不带死剑宗，穷死他们。

长期以来，我就在这些地方小有名气了，一进谷道就N多的人组我，搞的我都不好意思了。

你说我的人缘不好吗？

不是，我知道你是万人迷，不过……

那你为什么要离开我？

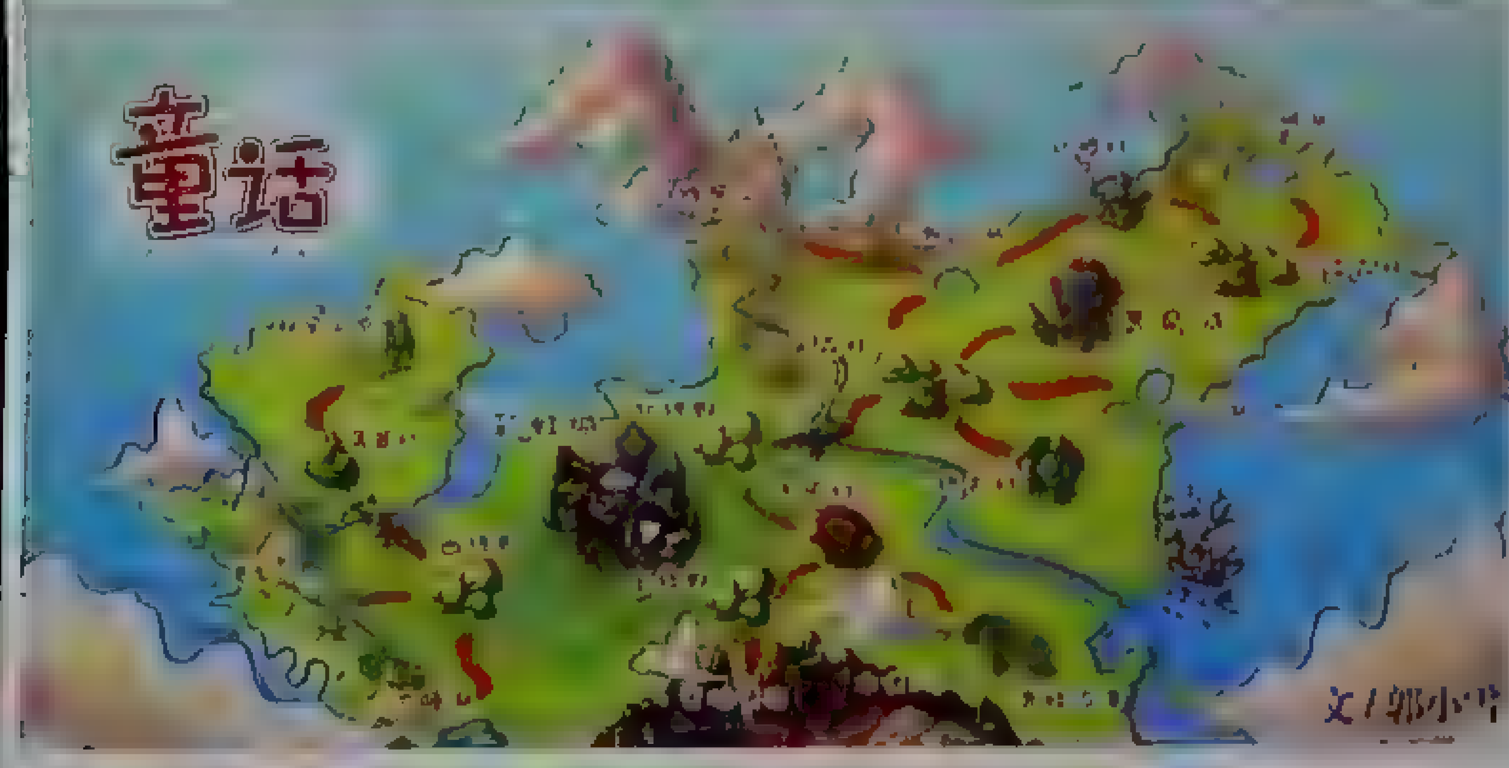
是啊，这么完美的美人+杀人魔王+大款+万人迷怎么会没人要啊，更别说敢抛弃她了。如果有这样的人，那么这个家伙一定是脑袋锈逗了，不过目前看来这个家伙好象是我啊。

STOP！是因为我要睡觉啊，小姐，你不困我可困了啊！

也是啊，你要休息的……，算我没来，明天妖之林见。

%$^$#@#……吐血中。■

童话 法师心得



文/郭小[illegible]

人种



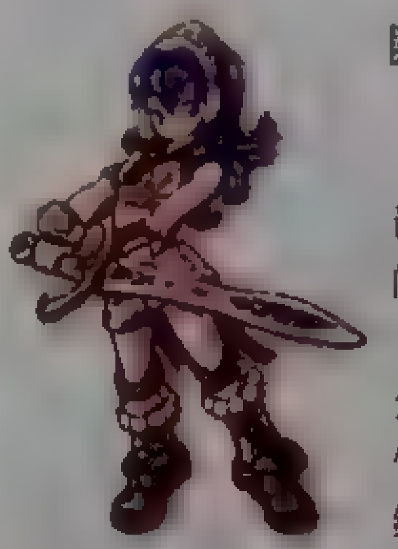
在《童话》中有3种人，人类、精灵、矮人，由于本身特质不同，这3个种族升级后的属性侧重也不同。人类偏重体制和力量，精灵偏重智慧、敏捷和魅力，矮人则偏重力量和体制。法师是什么？法师是一个游戏职业，需要很高的魔法能力，也就是头脑灵活，但是体质一般都不高，因此在选择法师这个职业时，你必定要考虑在种族的选择上是法力多一点还是体质高一点，而对于侧重力量的野蛮人，建议最好不要选，因为矮人升级时会在力量上加很多点，这对法师来说，没有多大的帮助。

属性分配



童话的升级系统是当你升级时电脑会自动给你分配3点属性，其中主要加到哪里和你最初选择的种族有一定关系，另外还有3点由你自己分配。我认为，加属性点对法师是十分重要的，所加的顺序为体质、智慧和敏捷。体质和智慧的多少将直接影响生命值和魔法值的高低，建议初期先加体质到50，然后再加智慧和敏捷。在《童话》里，智慧只影响法力的多少和祈祷回复法力的速度，对魔法的威力没有很大的影响。所以，法师不要一味的只把点数全部累加到智慧上。早期不要让生命太少，由于法师系不能像战士系可以装备盾牌增加防御，而且本身不能使用恢复生命的法术，太少的生命很容易使法师过早的死掉。在比较容易升级的早期，最好生命达到一定高的数值，为以后加智慧和敏捷打下良好的基础。如果属性分配的合理，法师35级左右生命可以破千，40级左右法力破千。

法术



法师的法术分为五大系：金，木，水，火，土。这5系的法术都有着相克的关系：金克木，木克土，土克水，水克火，火克金。在《童话》的各个地图分布的幻兽都有自己的属性，要利用相克的原理可以增加法术的杀伤力。学到法术前，需要有一定的元素控制级别。现在，学到最厉害的元素法术需要36级。

开始在出生的村里，尽量完成早期的简单任务，得到经验大概可以升到9级左右，带着开始完成任务得到的宠物在村周围打一些和自己级别相当的怪，很快可以升到10级。到青鸟转职为法师，这时要迅速提升元素控制的级别，元素控制级别的增加和你使用法术的级别，还有使用次数有直接关系。可以再回到出生的村周围，用法术攻击幻兽增加元素控制的级别。当你元素达到24级可以到各地的神殿（金，木，水，火，土）学到比较厉害的法术，但是，以你个人的实力你可能还不能到达某些神殿，这时就要和别人组队，利用团队的力量来完成。元素达到24级后，就要通过不断的战斗来慢慢提升。



法术的威力和你的信仰也有关系，你要通过完成神殿使者的任务来提升信仰值，信仰值越高，你使用法术威力越大。

宠物

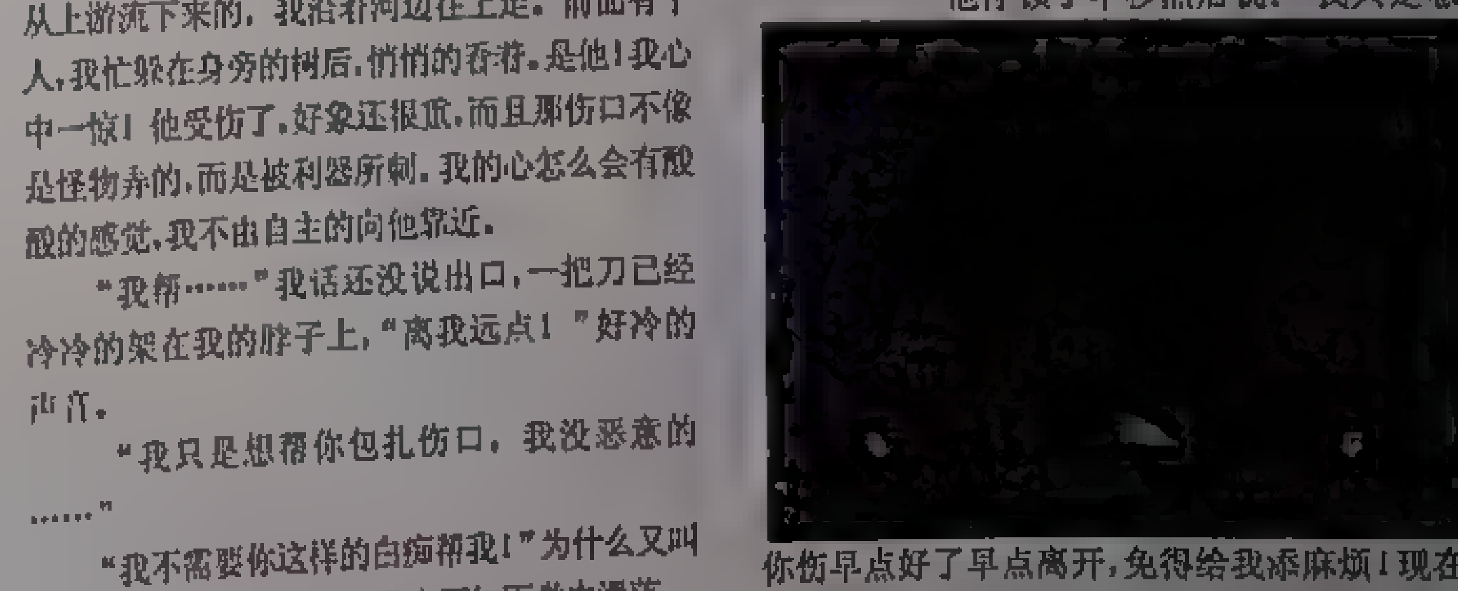


宠物对于一个法师是相当重要的，宠物可以为法师恢复生命，可以通过铠化提升法师的物理防御力，通过法化提高法术的威力，通过灵化提高对魔法的防御力和加快恢复法力。

对于宠物的选择就很有讲究，比如：加血的光宠，我推荐光鹰，好的光鹰最多可以加400的生命；力宠比较好的是火马或黑金刚，火马的攻击力很高，黑金刚的防御很高，对于防不高的法师来说是个不错的肉盾。

得到好的宠物，但亲和却很低是个令人头疼的问题。宠物的亲和在30以下只要你的法力不为0，它尽管没有参加战斗，也会增长亲和度。当亲和在30以后，就把宠物兽化，在史来姆洞里打怪加亲和一般打3场增加1点的亲和。法师在史来姆洞里升宠物亲和是很快的，一般使用一个24级火系法术就可以把怪清光，基本3、4分钟可以提升1点的亲和。

装备和练级



对于一个法师来说，装备也是很重要的，每次升级前换上一身加体质的装备，会有可能增加更多的生命数值。最好在35级后，每5级更新一次装备。帽子、鞋子、手套可以从别人那里购买，手杖和袍子最好有条件能自己制作，因为40级以后所有的装备都可以有附加属性。如果能拥有一个+2或+3元素的手杖对一个法师将有很大的帮助。

练级时最好能组一只拥有战士和光之信徒的队伍。法师的法术优势是忽略物理防御力和可以攻击多个幻兽。配合攻击个体威力大的战士可以迅速消灭敌人，在光之信徒的帮助下，可以长时间的作战，生命减少了，光使可以加，法力没有了，就停下来祈祷。■

如果这样可以唤醒你



文/破天

这是哪里……身体好轻好轻，我在飘，我死了吗？

我的身后跟了好几只蝙蝠，我吓的到处跑，前方似乎有个人影，我大喊道：“闪开啊～”。

当我离那个人越来越近的时候，他却依旧打着他的怪。与他擦肩而过时，他一点反应也没有，蝙蝠也理所当然的向他攻击，他依旧面无表情的砍着袭击他的怪物，当然，也包括那些蝙蝠。只是，他打得有点吃力了。

“对不起，”我连忙说：“对不起，我不是故意的，真的对不起啊！”

我站在一旁，不敢上前一步，只能看着他。他一身绿色朴素的衣服，手上提着一把名为天煞的太极刀，这把绿色的刀穿梭在怪物的身体内，不一会儿，怪物全部躺地上了。我不好意思地说：“对不起，我不是故意引来怪物的。”

他看了我一眼，随口说了句：“白痴。”我脸一下红到极点。低下头，双手不停的揉着衣角，嘴里还结结巴巴的说着“对不起”。过了好一会儿他都没反应，我抬头一看，他早已走了无影无踪了。心里舒了长长一口气，沿着山崖边，继续寻找我需要的东西——可以治疗任何外伤的药的制造原料。

一连好几个星期，我苦苦的寻找，却始终没有一点进展。我望着天空发呆，心想，难道哥哥说的地方我记错了？不可能啊！明明是这里的，为什么我按照哥哥所开的配方寻找，每一样我都没有遗漏掉，怎么就是不能炼制成功呢？

怀里揣着哥哥临终前给我的成品，就这么站在这里想着，完全没有注意到两只蝙蝠慢慢向我飞进，当我发现的时候吓的连连大叫，却只是用手不停的挡住攻击，完全忘了基本的反抗。突然，我感到蝙蝠的攻击逐渐变弱至消失，怪物的尸体倒在我的脚边，有人在帮我啊！正要抬头道谢，一见，原来就是上次遇到的那个人，快要说出口的话莫名其妙的卡在喉咙里，这次倒是他先说话了：“又是你这个白痴！”

好委屈，我又不是故意发呆的，加上炼制药品失败的打击，眼泪不自觉的流了下来……“我讨厌女人的眼泪，收起你那套，对我不管用，救你真是个错误！”说完，他便头也不回的离开了。我傻楞楞的看着他离去的背影，心里有个声音在对我说：离他远点！

灰蒙蒙的一天，我一个人站在汉罗平原的河边，看着平静的河面发呆。突然，淡蓝的河水被一股暗红染的莫名的触目，这是血，哪来的？好象是从上游流下来的，我沿着河边往上走。前面有个人，我忙躲在身旁的树后，悄悄的看着。是他！我心中一惊！他受伤了，好象还很重，而且那伤口不像是怪物弄的，而是被利器所刺。我的心怎么会有酸酸的感觉，我不由自主的向他靠近。

“我帮……”我话还没说出口，一把刀已经冷冷的架在我的脖子上，“离我远点！”好冷的声音。

“我只是想帮你包扎伤口，我没恶意的……”

“我不需要你这样的白痴帮我！”为什么又叫我白痴，面对他的冷漠，泪又在不知不觉中滑落。

他提着刀想走，我不知哪来的勇气抓住他的衣角说：“你救了我那么多次，我这次一定要帮你。你不用说了，我知道我很白痴，我给你包扎好伤口就走！”我用哥哥给我的金创药为他轻拭伤口，然后撕下裙边小心翼翼的给他包扎。

这时，听见远处传来人声：“这里有血迹，他应该就在这附近了，一定要捉到他！”

我回头，正对上他充满仇恨的眼神，还没回过神就被他一把推开，“你走！”他声音依旧冷漠。我知道那些人是在找他，我不能丢下他不管的，“我不会走的，我要帮你，这瀑布后面个洞，你躲到里面去！”见他又想骂我白痴的样子，我鼓足了劲把他推到瀑布后面。

我取出防身的匕首往自己的腿上狠狠的刺了一刀，好疼啊，我强忍着疼痛没有叫出声。这时，那些人发现了我，其中一个人杀气冲冲的问：“有没有看见一个手臂受伤的男人？”

“没有啊，你们找的是什么人，杀人犯么？”

“够了，不要问那么多！”他转身对其他人说：“走！继续找！就是找遍整个人极星也要找到！”

等他们走远以后，我对着瀑布后的他喊：“现在……安全了……”话还没说完，只觉眼前一黑，我便晕了过去。

这里是哪？我怎么会在这，啊……头好痛。我正想下床，突然听到一个声音：“不要乱动，你这个白痴！”声音好熟，是他！我想起了那天在河边的事，连忙问：“你的伤没事了吧，他们是什么人啊？为什么想要捉你呢？我这是在哪啊？你家么？……”

“你可真烦啊，不要问那么多问题，你现在应该关心一下你自己的伤。”说到我的伤，我才猛的觉得好疼，皱着眉的我紧咬住下唇。

“这是你身上的药，我帮你处理过伤口了，应该很有用，因为我的伤也已经没事了。那天那些人都是从午灵星来的杀手，他们要从我这里得到升级武器的秘籍——杀神、天怒和轮回。这里是我住的地方，暂时很安全，不过你伤好了以后就必须离开。”他居然回答完了我提的所有问题，虽然声音依旧冷淡，可是我心里却觉得暖暖的。突然，他掀开我的被子，看着我受伤的腿又说道：“伤口正在愈合了，很快就会好的。”

“谢谢你的关心。”说完我脸就红了，怎么能说出这种不害臊的话，太自我感觉良好了！我立刻把头埋得低低的，不敢看他。

“……”他停顿了半秒然后说：“我只是想你伤早点好了早点离开，免得给我添麻烦！现在我要出去了，你好好在这休息，天黑我就回来。”直到听不见他的脚步声后，我才抬起头来。静静的回想这段时间发生的一切，“为什么总是遇到他，是缘分么？”哎呀，好羞人的想法。我甩甩头想抛开这个念头。试着下床走走，在窗边一望，发现这里居然离我采集药品材料的地方很近，反正他一时半会儿也回不来，不如继续采药去。

我又失败了。为什么，为什么我还是不能练制成功？到底是那里出了错？

我仔细的回想哥哥的话，回想以前哥哥炼药时候的每一个细节。血，对了，哥哥每次炼药都要滴一滴血的，我重新操作，采集齐所有的材料，学着记忆中哥哥的样子，割破手腕，把自己

的血滴在药上，然后尝了尝。失败了，为什么我还是失败了！这药虽然已经提出很多精华，但依然不是哥哥炼制的那种，我失神的……着，忘了时间。

"糟了，天黑了！"我想着他回来一定会因为找不到我而生气，便往回跑，腿伤还没完全好，可我管不了这么多了。

踉跄的推开房门，就看见他坐在床边，我像个做错事的小孩子，不敢看他，只是一个劲的说着"对不起！"这时腿间传来一阵剧烈的疼痛，在我快要和地面亲密接触的时候，一双有力的手抱住了我。

"你真是白痴啊！伤还没好乱跑什么？好不容易愈合又让你弄裂开了！"

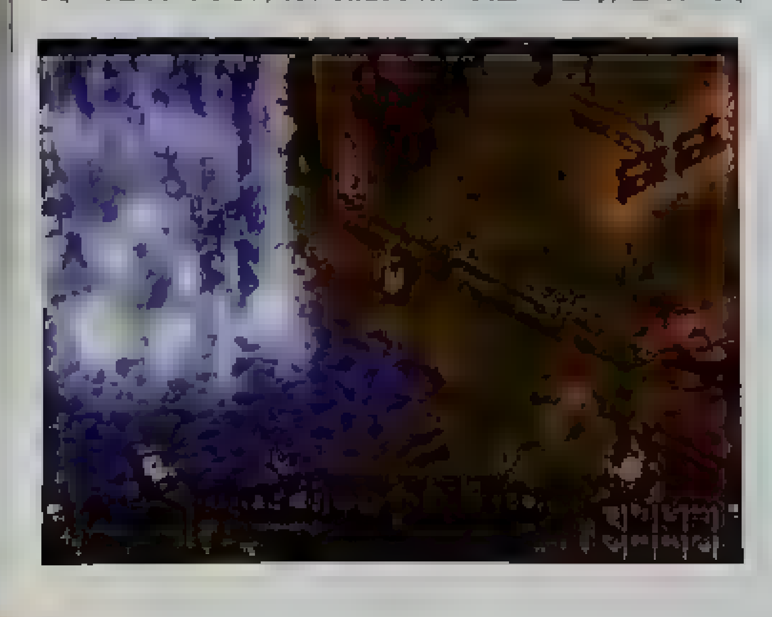
"我只是想快点回来，我怕你着急，我怕你会生气……"我后面的话全部淹没在他的唇里了。

他吻我？他在吻我！良久，他才开口道："白痴，你还有力气说那么多话，好好给我躺着，我虽然讨厌你，但还不至于想你那么快就死掉！"说完他把我抱到床上，为我整理好被子，我看着他为我做这些事，发现他也会脸红。心里不禁一阵窃喜，他是喜欢上我了吗？这夜是我第一次失眠……

没过几天，我的伤痊愈了。我开始有点担心他会让我离开，但是这样过了好几天，他也没有提到这件事，我也装作忘记了。

又是灰蒙蒙的一天，我等了他好久，他却没有回来，平常这个时候他应该早就到家了啊，我好不安，想出去找他，却不知道从哪里找起，又怕他回来了见不到我。在焦急的等待中，1个小时、2个小时……10多个小时过去了，眼看天就要亮了，他还是没有回来，我想到最坏的结果，他一定出事了。可是心里有个声音在告诉我，他会回来的，我想到他很可能伤痕累累的回来，就赶忙做好疗伤的准备，却突然发现哥哥的金创药早用光了，怎么办，我该怎么办？

翻出炼药的配方，我别无选择，出门采集到所有的材料便马不停蹄的往家跑。到了家，我刚把自己的血滴进药里他就回来了。果然，他出事了，按照我事先想好的，我不慌不忙的为他检查伤口，再清理、上药、包扎。一切都做的很完美。把他扶上床以后，看着纱布上他的血迹，我的心在绞痛，我知道，我已经不可自拔的爱上他了。收拾好这些，我坐在床边，他可能是失血过多，加上劳累过度，已经昏睡了过去。望着他安详的睡脸，我轻轻握住他的手，告诉自己，不管发生任何事，我绝对会好好看护他，不要让他再受到伤害，我一定要尽我所有的能力帮助他。想着想着，我



[illegible]

[illegible]

他坐了起来，出神的望着窗外说："其实，我那天没说实话，他们的确是午灵堤的杀手，但他们不是为了抢我手上的那本秘籍，而是要夺回去，因为那秘籍是我从午灵堤偷来的。因为我要报仇，但是对手太强了，我必须拥有最好的武器！"说着，他从床边的背包里取出一把闪着淡淡红光的斧头，我知道，这斧头就是传说中的轮回！

他接着说："当他们得知，我已经开始打造这把轮回的时候，便派了杀手来夺回秘籍和这把刀，他们才会追杀我。但我马上就可以报仇了，到时候我的命我不会在乎了。"

"可是我在乎！我在乎你胜过在乎我自己！"

"你……"

"也许，我真的很白痴，但我这个白痴真的爱上你了！"见他不说话，我又继续说道："等你报仇之后，我们找个没有人的地方，去一个很美的山林，没有追杀，没有一切的打扰，我们就平平安安的过日子，好不好？"

他显得有些激动，一把抱住了我，不住的说"对不起，对不起……"

我不明白为什么他要和我说对不起，现在我能想到的只是他的怀抱好温暖啊。过了好一会，他轻轻的推开我："我明白你对我的好，但是我现在必须去报仇，我答应你，我一定会平安的回来。如果你爱我，就不要跟来，我不想你受到伤害。"我默默的点头，望着他离开的背影，我偷偷拿出早已整理好的治疗药物，悄悄的跟在他身后……

看着他进了神墓，我尾随其后，好不容易到了第9层，一进去我就躲在了左边的石梯后，只听到他大声的喊到："穿山魔，你出来送死吧，"一阵怪叫，一个庞大的怪物出现在他的面前，抡起巨斧就朝他身上劈去，我紧闭着双眼，不敢看他受伤的样子，我的理智告诉我，我现在不能上去帮他，那样我只会成为他的负担！

一阵厮杀，随着穿山魔的巨吼，四周一下安静了，仿佛时间在这一刻静止了。我睁开眼睛，看到流血不止的他，我快步冲过去，翻出早准备好的药，依旧为他检查伤口，清理、上药、包扎。他忍着疼，微笑的看着我，却不忘调侃我两句"白痴，我就知道你会跟来。不过这次你没给我引一群怪物过来哈，呵呵～"

我开心的笑着，"这下一切都好了，我们以后可以幸福的在一起了是不是？"

"终于让我找到你了，给我杀了他！"遭了！是午灵堤的杀手。他推开我，拿起手边的轮回，准备继续作战。

"以你手上的轮回，要杀我们的确很容易，不过你现在身受重伤，想要放过我们是没可能的……"

"少放屁！问过我手上的刀再说大话！"他打断了午灵堤杀手们的话，冲上去又是一阵拼



杀。他以眼神示意我躲起来。我又回到刚刚的石梯后面，不安的看着这一切，好几次想冲上去帮他，但都被他用眼神制止了。我知道我不能让他分心了，便背过身，默默的祈祷奇迹。当我听到轮回落地的声音，我再也忍不住冲了出去，看见他疲惫的对着我微笑，"我赢了……"他话还没说完便跪倒在地上，他的伤太重了。

我不停的用药擦拭却不能为他止血，突然我看见午灵堤的一个杀手站了起来，拣起掉落在地上的轮回，使劲朝他扔过来，我本能的推开了他，轮回硬生生的砍入我的胸口，我的血像从心里喷出来一样，洒落在他的身上。他的伤口在这个时候奇迹般的一点点愈合，我这才恍然醒悟，原来哥哥滴进药里的血都是充满爱的血液。我好开心，我这次终于真的帮到他了。他起身抱住我，我感觉到他的泪滴在我的脸上，我好想拭去他的泪水，但我却连抬手的力气都没有了。

"白痴，你这个大白痴！你为什么对我这么好，我一直在利用你啊，我不是个好人，我知道你是神医的妹妹，才故意接近你，为的是在我达到我的野心前你可以帮我疗伤，帮我保住我这条命，我根本不是为了报仇来的，我是为了杀掉穿山魔，来统领整个人级层，我……"

"你别说了，你进神墓的那一刻，从你的眼神我就感觉到你不是来报仇的，不管你是利用我也好，真的爱我也好，我都不在乎，我只知道我爱你，如果用我的命可以唤醒你，我觉得值得，只要你好，我就很满足了。"

"白痴，你真的是个白痴！"

"你别哭啊，我想在我死之前再看你对我笑一次！"

"你不会死的，我不要你死，不准你死，我爱你啊！我们说好了一起隐居山林的……"我感觉他说话的声音越来越小了。我知道这预示着我就要离开这个世界了，我用尽最后的力气对他说："但愿……下世的轮回，我……还能听见……你叫我'白痴'……"■

有爱才是天堂



文/受祝福的石头

一、两百万

"个、十、百、千、万……"我数着摆在面前的钱，两百万，2,000,000，大写：天堂币贰佰万元整。

钱可以使两个本来完全陌生的人迅速地亲近起来，也可以让两个本来要好的朋友渐渐疏远。虽然接受这笔馈赠时有些别扭，就像一群朋友在吃饭，结帐时只有一个人掏钱，其他人没啥表示但是脸上多少有些尴尬一样。但这次，钱也可以说是一个媒介，通过它的传递，我又一次感到了友情这东西的存在。

"你们快到20级吧，上了20级，就可以和我一起打肥肥了。"食人妖精，这种被俗称为肥肥的妖怪是我们当时的目标，我们打着替天行道的旗号，去征服这种怪物的目的是从它们身上掠夺一种叫做"燃烧的火球"的魔法书。"咱今天只要打到一本火球，整个下午就算没白干。"言犹在耳，而肥肥如今已经成了一种随便打的怪物，燃烧的火球也因为出的越来越多，几乎成了一种满大街扔的都是的魔法书。

"你瞧，你就帮我打了那几下，我少损失了100的血……"当初听到这话时，我整个人都在为自己能助朋友一臂之力而欣喜得发抖。而现在，等我从回忆里回过神来，当初说这些话的朋友金刚已经化作一道白光，乘着"受祝福的瞬间移动卷轴"转移到其他地方去了。

对于他而言，之前"在一起"的承诺，已经伴随着他的强大和我的成长被抛到了九霄云外，就象雄鹰喜欢独自翱翔于其他鸟儿之上，金刚现在的社会地位和实力，也由不得他再与我这种混日子的闲人为伍。而我作为一个有自立能力的成年人，"一起"这种依赖感很强的字眼，几乎羞于启齿。不过毕竟是朋友，当我向他借这么一大笔钱时，他连一秒都没犹豫。

金刚飞快的来了又走，临走前，还有很多我不认识的人和他打着招呼，他一一应着，直到一个脸蛋圆圆眼睛笑眯眯模样挺可爱的小女妖精管他索要100万的时候，他才换了种态度："我不欠你的。"说这话时，他正处在变身为骷髅的状态，这更加强了他声音里的冷酷。"别太贪得无厌！"他又补了一句。

哦，幸好，刚刚收了他两百万的我想着，幸好我向他开口时的态度很诚恳。我是这么说的："给我200万吧，我要用100万来买魂体转换，100万弄一套加到安全值的装备，以后赚了再还你。"其实，以我和他的关系，无论是人的关系，还是帐号的关系，只要说一句，甚至要2000万都不需要这样说明理由，我只是不想让他感到我不拿哥们的钱当钱而已。

二、精灵课堂

"收魂体，收魂体！100万收魂体！！"在以80万收购魂体若干时间无效后，我在公共频道里喊着，在整块大陆最大的市场——奇岩镇中心广场喊着，在各个场合这样喊着……喊得太久了，嗓子都变了调。我喝了一瓶消热解毒用的翡翠药水，然后坐在喷水池边，用空瓶子接了些水来淋在头上，被晒得不轻的头发发出哧哧的声音。

"朋友，魂体要么？"一个穿着灰色袍子，面相很嫩的家伙把手搭在我蓝色的精灵肩甲上问，1个月还是2个月？我一边在想他从魔法学校毕业的时间，一边侧脸盯着他放在我肩上的那只手，没理他。"诚心要的话95万给你了。"手拿开后他说——还算识趣。

"90万！"

"帅哥?！别人卖100万，我只卖95。"

"92万！"

"……别这样嘛……"

"92万5千，不卖拉倒！"边说我边站起来。

"精灵水晶（魂体转换）"就这样成交了，我用瓶子里剩下的水把它冲干净，小心的捏着它，对着刚才把我晒得发昏的太阳看，在光芒下，透明的水晶里现出一道道彩虹，让我想起少年时在妖精森林里用安特树皮卷起元素石做成的万花筒，哎……充满童年乐趣的妖精森林啊，在我们的称呼中，它的名字是"精灵森林"，我们也称自己为精灵，却不知道什么时候，"精灵"在人类的嘴里变成了"妖精"。

幼年的精灵课堂，也给了我很多回忆的资本。美丽的仙女老师娜罕的话我还有印象："魂体转换，需要你付出一些鲜血的代价换来精神力——也就是人类所说的魔法值的提升，之后可以用治愈术来缝合伤口，减轻痛苦，这样一个过程不断重复，其结果就是生命值和魔法值都得到提高而不需要消耗任何药品。"

年级高一些的时候，"卷轴"一章里，娜罕老师还教我们分辨"对盔甲施法的卷轴"和"对武器施法的卷轴"的用途。"这两种简称为防卷、武卷的卷轴，可以提高盔甲的防御力及武器的攻击力，但提高到一定程度后，就有很大的几率失效，随即物品也会消失。使用卷轴而不会毁掉物品的上限，就是这种物品的'安全值'。大陆以外的说话岛上的人，则管这个叫做'安定值'。"当时的教科书上，不同物品的安全值列出了一张大表，有点像魔法师学校里的元素周期表。妈的，我最讨厌背东西了。娜罕老师以一种感慨的语调结束了这一课："这就是魔法卷轴的魅力吧——给你带来实惠，又考验你的勇气以及你恰当把握欲望的能力。"可我一点也不明白。

我喜欢在精灵森林里乱跑乱疯，不喜欢在课堂中乖乖坐好；我喜欢娜罕老师，不喜欢那些死板的字句。谁知道离开了爹妈，离开了精灵森林，这些曾经讨厌的东西却往往最有帮助，就比如防卷和武卷，立刻就要用到，因为我身上没有一件像样的东西——身上的全套防具曾经被人借走没还，这期间我只能在城里闲逛。当我厌倦了这一切，想重新过刺激的生活时，我管我最要好的朋友借了其实不需要还的200万。

还剩下107万5千，我列出了一张清单，里面是我目前买得起的防具，以及每一件需要的卷轴数。这样，当我看见奇岩广场的旅馆边有一个以3万1千块钱单价批发防卷的商人时，才能胸有成竹地走过去面对他说："我出61万，来20张。"

三、妖精石头

一个炎热夏天的晚上，我飞到妖精森林的大树下，给了我的朋友，一个名叫石头的妖精140张受祝福的瞬间移动卷轴，和200万块金币。在这之前，他只剩下几千块钱，没有一张受祝福的瞬间移动卷轴。

我给了他140张，自己留下6张。这种可以飞到任意一个定过标记的点的卷轴，身边还是多少有一些好。他拿着这140张祝瞬，对我说："我以为会给我10张、20张呢，这么多，分了我一半是吧？"我笑了笑，当时我变成了骷髅，估计他只看到我的下颌骨动了一下。

石头向我借钱的时候很清楚地说明了钱的用途，用了之后又向我仔细说了一遍——罗嗦！我和他还用得着这么见外么？最近大家似乎都很有钱，安全值6的武器加到了9算是到头了，可叫买叫卖的还是大有人在。像石头这样200万就是全部家当，还要算的那么清楚才花的人不多了。所以我还是讲讲这个穷小子是怎么花掉这200万的吧。

魔法93万，防卷61万，还剩46万，运气好的话还可以买一把+6的十字弓。可是他站在广场，叫了一个多小时，又回到妖森的大树下叫了一个多小时，这样往返了几次，从来没人回应，而且每次都有其他的人和他一唱一和地在收购+0至+6的十字弓。这彻底摧跨了石头的信心，他盘算了一下，发现与其这样干站着，还不如自己做一把弓来得快。

十字弓的事情很有点代表意义，因为它是最近一次大陆武器制作技术大进步以前，全世界最强的弓。很多人已经习惯了这种武器，了解了它的实力，但当新的武器：尤米长弓、沙哈之弓、甚至是单手就可以发箭的被遗忘的弩枪出现后，十字弓的热度一下降了下来。有人换了更强的武器后，就想把十字弓卖掉，但却往往找不到买主；而当另一些人在其他弓上面加武卷加过了头，爆了（弓消失掉了），没钱再去买一把同样好的，于是退而求其次地想起了十字弓，但这个时候，却怎么也买不到了。这就是缘分。

或者说：两个人——朋友也好，恋人也好，一个买一个卖的也好，就像是分别在两个大齿轮上的两个齿。齿轮咬合在一起旋转，两个齿相遇又分开，以后会怎么样？这两个齿又会和其他齿轮上的若干齿互相咬合，但是，和"那一个"还会发生什么呢？这就谁也说不清楚啦。

穷苦的石头一时间凑不齐做十字弓的材料，于是他先在妖森里做了妖精用的皮盔和腕甲。然后，把那61万块钱买来的20张防卷拿出来，6张加在皮盔上，4张加在腕甲上，6张加在斗篷上，4张加在长靴上，都正好加到安全值。这样，算上一件抗魔法链甲和本身的敏捷带来的防御，石头的总防御变成了-30（防御力数值越小，防御能力越强）。

之后，他跑到精灵仓库，从两百多岁的女库管那里取出了他的+0猎人之弓，踏上了打十字弓原料——粗糙的米索利块之路。一提起石头在眠龙洞里打米的事，我就想笑。如果你看过他背包里的那些垃圾，你也会忍不住笑的。是这么回事：我们骑士的行囊里，都是一些不同用途的武器和有特殊作用的防具，比如可以临时施用魔法的敏捷头盔等等。包里就那么几样，清清楚楚。可是当你打开石头的行囊，哈！看吧，妖精森林里那些乱七八糟的东西，他包里全有那么一点：什么精灵粉末啦、元素石啦、几十根安特的树枝啦、还有粗糙的米索利、纯的米索利、奥里哈拉根、1000多支银箭、治疗药水、他去过的各个城镇的地图、以及几根备用的弓弦……这些平常看起来不起眼的东西，加在一起就顶两个石头那么重了。因此，你若是在眠龙洞里看到一个拖着沉沉的背包一步三挪的家伙，可千万不要笑破肚皮。我曾问他："你以前是妖精森林环卫局的么？"他笑了笑，解释说这样在他睡着时如果有人要偷他的东西，就不那么容易找到那些值钱的玩意儿了。

我想笑的另外一个原因是：这家伙对独自奋斗获得一些回报好象特别有兴趣。好象只有这样，他才心里踏实。

本来给他200万的时候，我想问问他要不要一张+6的沙哈之弓，这东西怎么看也比十字弓好用。但以前我打到了第一张防卷的时候，他羡慕地凑过来看，说怎么他就没有。我耍弄他："你个穷光蛋！你当然没有了。"他的脸在听这句话前还像个鞋面，听完了就成了鞋底。

其实我当时也没多少钱，但他的脸变了之后，站起来头也不回就走了——哦，还是回了头的，回头射了我一箭。我当时靠着一颗树坐着，就听"——咻！"的一声，箭射在树上，我左耳朵旁边。箭头深深插进树里，箭杆突嗡嗡直颤，打得我的肩甲叮呤铛啷的响——妈的！有那么一瞬间我真想冲上去，用我的+0大马士革刀在他头顶上挥那么一下，砍他几缕头发下来，让他也尝尝这种耳边狂风呼啸的滋味。又过了一会，我才感到莫名的沮丧，我明白他绝对没有真要射我的意思，只是万一他气得失了准头，那箭射中了我，我得喝多少瓶红色药水才能补得回来啊。我也不富啊！再说，平时我们也没少互相挖苦，怎么这一句引起他那么大反应呢？

从此以后我明白：妖精就是妖精，他们有一些想法是你不会明白的。尤其对石头这么个有时候脸皮薄的妖精，帮他可以，但是帮他过了头，反而是对他能力的一种怀疑和侮辱。要不他怎么叫"石头"呢！那好吧！+6沙哈的事情我就不提了，你慢慢儿做你的十字弓去吧！我可不想右耳朵边再来这么一箭。不过我明白，他也明白，这并不会影响我们之间的友谊。

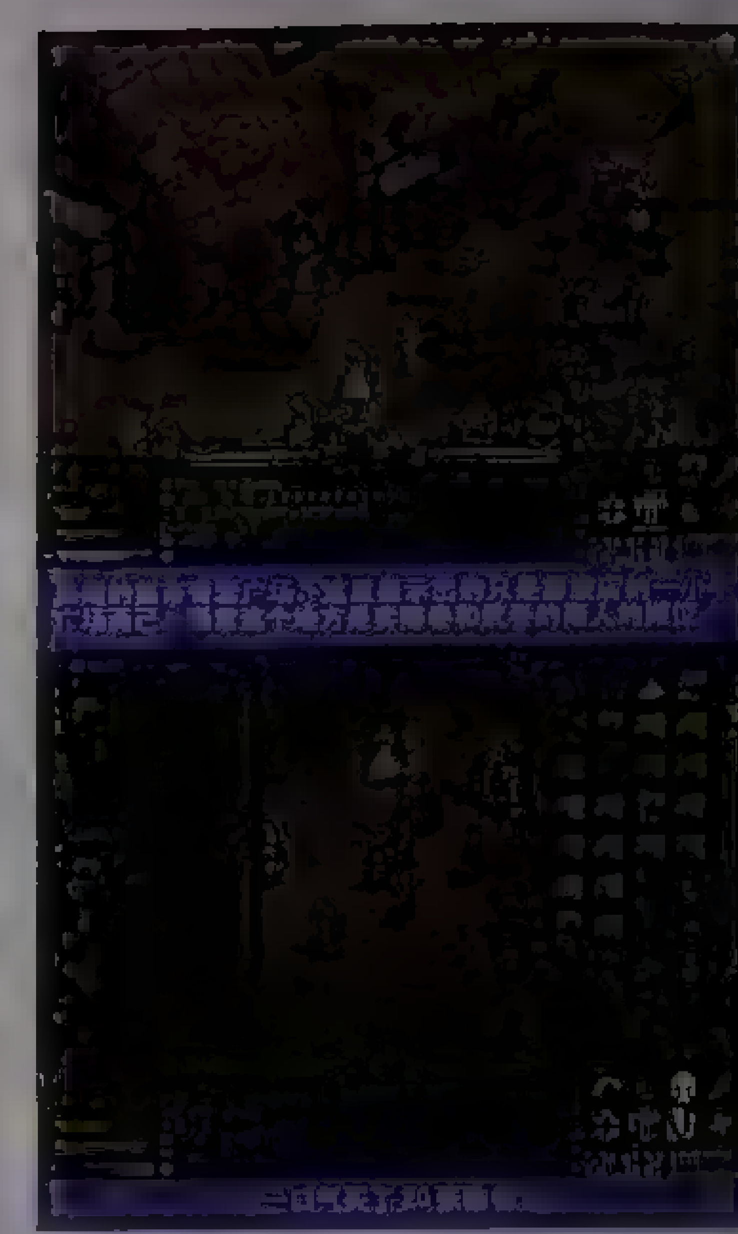
四、帕沃尔、玛尼和拉芙

十字弓做起来没有想像中那么令人厌烦，做好后我就用剩下的40多万把它的攻击力加了6。至此，骑士金刚的那200万已经全按照计划用完了，我也如脱胎换骨一般，有了+6的十字弓，有了能够提高继战力的魂体转换，还有些剩余的钱，除了一些冒险用的必需品外，刚刚够买一张防卷。

"攻城招人，防满武满者来！"

"有血盟小屋的盟招强人！！"

当我回到了最热闹的集市奇岩中心广场，我的耳朵立刻被那些招募血盟新盟员的吆喝声填满了。



神话的分盟又在准备打肯特城了么？还是其他盟的人向神话返攻？肯特城的攻防战比特洛伊战争的时间都要长了吧……除了这座城以外，其他的城堡都被神话盟和他们的分盟占据着。肯特城城主靠着这么一座孤城与神话抗衡这么久，也算是不容易。

听说得到城的血盟每天的税款就有几百万，那些守城的盟员会分一笔酬劳，而那些在战争中死亡丢掉装备的人也会得到可观的抚恤金，剩下的当然就由王自己支配了。这样就很容易解释为什么有那么多人热衷参加城堡攻防战了，但要说他们纯粹是为了钱，也并不恰当。战场是各路豪杰们展示自己平日的锻炼成果的地方，当他们的目标一个一个的实现，剩下的恐怕就只有在这样大规模的战斗中顽强的活着这种有挑战的事可做了。

金钱、权势、好胜心，三股力量拧成了一条坚韧的绳索，把所有人紧紧地栓在一起。君主展示权势，才能引起更多人的忠心追随；群豪展示他们的力量，才会被更有实力的君主接纳。

不过说到底，不管这些城堡怎样变换着旗帜，不管又是哪个王登上了城楼，哪个王被迫逃亡，这些都是权势之争，和我这个只要能从打死的怪物身上得到一些好处就很满足的"妖精"，没什么关系。开战时候离城堡远些就可以了，否则，我会被当作敌人的先遣队或奸细，而不问青红皂白地杀掉。

其实我也并非是世外高人，心如止水。还记得年少轻狂时，参加的第一次守城战……

那时我在神话盟的一个小分盟里，人不多，大家的关系都很要好。一日众人正聚在盟屋里侃大山，突然接到飞鸽传书："所有人1小时之内来奇岩城堡，守城备战，不到者按叛盟处理！"看来是大件事！谁也不敢耽误，喝下加速药水就向城堡方向飞奔。不长的一段路，

跑得气喘吁吁。

到达时，城堡里已经聚了很多人，一些早先相识的人笑着打招呼；一些从龙谷、沙漠直接赶回来的人在叫卖着战利品；还有几个骑士在互相砍劈，考察各自装备的防御和攻击力。四周乱哄哄的，一点也没有战前的紧张感，反而像是在开PARTY。因为陆续有人赶到的关系，城堡大门口形成了一股人流，虽然很多人的面孔很陌生，但肩膀上相似的徽章图案却在彼此间传递着一种亲密感。几个王族围成了一个圈子，镇静自若地站着，不发一声，这刚好与周围的嘈杂形成鲜明的对比，看来早已成竹在胸了吧。

虽然大家都尽量做出很轻松的样子，但是没见过什么大场面的我，还是因为即将到来的刺激事而不住的紧张。

“开始列队！”王族发布了命令，散落在城内各处的人群开始涌动起来。

“W盟、X盟在西门，由王子指挥，Y盟、Z盟在东门，由公主指挥！”

“骑士守门，用剑的站中间，用长兵器的站旁边，妖精不要太靠前，两个一排列成纵队！法师先吸妖精的魔法，吸满之后站骑士旁边！”

阵忙乱后，东门队型终于按要求排好了，稳定住之后就是一阵安静。我环顾左右，很多年轻如我一般的面孔，看来这里有不少是新加入的盟员，缺乏集体战斗的经验。“呆会我会用松木魔杖向进犯的敌人先头部队施‘落雷’魔法，看到雷落在谁头上，就一起攻击谁，小心不要误伤！”负责东门的公主指导着我们。

“我……我好怕……”站在前面的精灵姑娘小声嘀咕着。

其实我也怕，怕死了以后装备会丢失。但是，在这种情形下，勇气好象是自然而然的事情。我拍了拍她肩膀：“咱俩换个位置吧，至少敌人来了我能挡一下。”

她回头望了望我，一双水灵灵的大眼睛，长长的睫毛忽闪忽闪的。“主，主要是我听说法师专门用燃烧的火球和地裂术来对付精灵弓箭手。”换到后面时她这样说。

“那也不怕，我专门带了件抗魔法斗篷，你穿上吧。”直到我又从行囊里掏出一件一样的抗魔法斗篷时，她才接受了我的好意，并且给了我一个很迷人的微笑。看来不用的东西带两件预备着确实不错！

金刚曾经嘲笑我的包像个垃圾堆，还打开他自己摆得很有条理的包让我看。我随口编了个原因回应他，因为告诉他真话，又会被他继续嘲笑。生长于人类家庭的骑士怎么能理解即将进入人类社会的精灵心里的恐慌和对森林的眷恋呢？离开家的那天，我失魂落魄地捡了几块元素石，找老安特要了几根树枝和水果做纪念，总之，精灵森林里的物品我身上每种都带了那么几样，就像有些远行的人会带上一瓶家乡的泥土一样。我笃定地认为把它们带在身边，会给我带来好运。另外，在沮丧的时候，在惊叹外面世界人们的无耻和多变的时候，拿出它们来闻一闻，大森林的味道会充满我的身体和心灵，处在像奇岩广场这样的地方，也能心静如水。

我们列队静静的站着，施在身上和弓上的辅助魔法都已经失效，却还听不到敌人的脚步声。队伍有些骚动，一些精灵重新施着魔法。一些人开始闲聊起来，有人甚至离开队伍，跑到前面去骚扰骑士。“回去站好！”他得到的是这样的回斥。

“等了这么久我心里憋的火越旺，真的来了可要好好发泄一下。后面的妖精不用着急，等会有你们表现的机会！”骑士不是只有严肃的外表，几个骑士也很有耐心，很有感染力地稳定我们的情绪。

很长的一段时间过去了……精灵队的弓一张张地闪出被施放加强攻击魔法的光芒，敌人真的来了！

这个时候，反而没有了害怕、紧张和想为国王尽忠的时间，断杀给我留下的印象只是血光和撕心裂肺的喊声。由于我们准备充分，敌人来了一批批，又倒下一批批。一旦进入了某种状态，很多理性的东西和感觉都会失效，比如时间概念和疼痛感。断杀的时间好象很短，一下子就结束了，而且没什么异样感觉。第二天，我的双肩才因为拉弓过度而疼痛难忍。

我只知道我们赢了那一仗。如果多经历几次，当时就能清晰地分析出敌人用的战术，我方用的阵形的利弊，分析出战争结果的一项项原因。可那次之后我连战斗的过程也不能完整的回忆。只是把战前准备时候那些骑士的眼神，王族安排列队的气度，大家互相鼓励的话深深刻在脑海里。

五、风筒

之后，又参加过几次守城，渐渐的开始对这种生活厌倦起来。我毕竟是一个爱好自由和平的精灵，不喜欢紧张的随时待命和频繁的战斗、牺牲。我退出了血盟，回到了阴暗的冒险洞穴，回到了茂密的精灵森林，再之后，就是被一个认为是朋友的人借走了全部装备，害得我只能在城里闲逛。闲得发慌的时候正赶上整个大陆的武器、魔法都有了新内容，于是要来了200万重新做人。

这200万花光之后，我还有一些装备没有更换，但这对我来说不是难事，很快便满防满武了。达到目标的喜悦并没有延续多长时间，因为在达到目标之前，我已经提前厌倦了骑士、精灵、魔法师的混战和王族的贪欲，没有了进一步令我认为值得争取的事情；而且，我所做到的，很多人都能做到，还有很多人的实力之强，是我永远也赶不上的。

在这样目标真空的日子里，我认识了几个新的朋友，其中的一个拉我进了他所在的血盟。

这个盟的名字叫做“安静家庭”，宗旨就是交一些不爱争斗的朋友，一起度过安静的日子。这个与世无争的盟有自己的血盟小屋，这



在一开始倒让我有些惊讶。平时有些人一天多数时间都呆在盟屋里，不怎么出门，闲天闲地的聊聊，拿出自己的装备比较一下，有时候闲得无聊，也会在盟屋门口的空地上较量一番，然后互相搀着对方的肩膀走进来。我虽然是其中的一员，但已经明白平淡的友谊想维持长久，一个很好的办法就是保持一定的距离。所以我并没有刻意和大家套近乎，大家也不硬拉我做些什么。

生活就是喜欢捉弄安分守己的人。想平静生活的“安静家庭”，却像风中的大树一样，没有准备好，就已经开始不由自主地摇摆起来……

那天我像往常一样背着一堆又重又不值什么钱的战利品回到盟屋，“哐啷”一声扔在地上，就发现屋里情况有些不对头。椅子少了，墙上有不少污迹，我贴上去的人类明星劳勃地尼路的海报也被撕破了。

“盟屋里今天来了些强盗，大家离开的时候要小心关好门窗。另外，这几天在城镇野外的时候多留下心，强盗很可能会有针对地发动偷袭。”血盟的王不经常出现，真正的领袖是说这些话的女精灵风筒。

事情确实蹊跷。不过既然是强盗找上门，那么该怎么办就怎么办吧！习惯和平安静互不打扰的我没多想。

几天后，我在黑骑士出没的远古战场，打怪很不顺，经常有人飞奔着捡起我打的怪掉落的物品就跑，还有人莫名其妙地打我几下就跑。“猴，烦！”这么一来二去的多了几次，我就忍不住了，朝一个捡了东西就跑的人喊：“这么急回去，赶着给你们全家下葬呢吧！！”哪想到那人听了这话，站住不动了。我朝他走过去，其实并没想怎么样，只是一时气愤骂的。更离谱的是，旁边几个人在慢慢靠拢，其中一个发话了：“朋友，刚才话说得很损阴德啊。”

“我骂的是他，又没骂你。”

“我不和他肩并着肩在一块打怪，这不能是他朋友啊？”

“就是啊，你这臭哄哄的妖精，怎么随随便便骂我们朋友啊？”

人多嘴杂，说话又冲，也不知道怎么的就动起手来的了。当时只觉得，+8的细剑砍在身上真他妈的疼。我一边跑着回山，一边向盟友求救：“我正在黑骑士地被几个人砍啊！”其实按我平时的性格，那天就应该用一个回家卷轴先跑再说，好汉不吃眼前亏么。可当时不知道怎么了，就想给他们些教训。祝福这种卷轴真是个好东西，有了它，我的盟友很快就能赶来。不过，好象人数还是不如他们的多……在我眼里，这当然是英雄和土匪的战斗，可双方打起来，拼的就是平时积累的实力和临场的气势，没什么正义不正义的。我在一旁当然也没闲着，过了一会，胜负就分出来了，那几个挑衅的家伙开始四处跑。

“追！这次不把他们气势打下去，以后老得打这种架了。”平时憨厚老实的地平线竟然是这么个浑身江湖气的狠角色？对方也是那种性格直爽的流氓，被追急了，不飞走，回过头来拼命！哈哈，有这样的机会还能放过？地平线和另一个骑士先砍跑了两个，再回过头来指挥我们围住剩下的三个人，等那两个又杀回来，这三个里面已经有人躺下了。来回拉了几次锯，对方还站着的两个人留下一句：“等着吧你们！”就在白光中飞走了。

“爽么？”地平线问我。

“如果没有你们，我还不是只有忍气吞声？教训一下他们让我食欲大开！”

风筒当然还是知道了这件事，她低声说了句：“还是来了”就拉我到屋后面的空院里，说是有话和我说。

内幕，我没想到原来这里面居然有内幕。原来，上次破坏盟屋的“强盗”和向我挑衅的流氓是一伙人，他们和风筒以及安静家庭绝大多数成员以前是一个盟的。风筒他们是那个血盟的中坚力量，但是因为厌倦了只为王族私欲而累死累活的无谓征战，决定从这场“一个人的战争”中退出来，自己组织了一个血盟，过起了充满友情的隐居生活。而那次来破坏盟屋的就是他们以前的盟友，他们来，是为了拉风筒的血盟参加攻城战，被风筒拒绝后，才动手破坏物品。风筒为了息事宁人，同时也表现不再趟这浑水的决心，任他们打了个够。这帮人撒了野没有达到目的，留下“风筒，小心照顾你的盟友”的警告就走了。

在黑骑士地，他们也是看见我盔甲上的血盟徽标才向我动手的。“哼，虚张声势的流氓，每次都留下句狠话再走，结果还不是被我们打得落花流水。”我心里这么想，但我也明白这件事确实比较麻烦。

风筒不愧是领袖人物，和我说完事情的来龙去脉，却岔开话题和我说起了她和地平线等人一起走过来的历程。说起像这样的好勇斗狠，以前是经常发生的，现在看起来当然是无谓的战斗，但当时这些战斗培养了大家之间牢不可破的感情。

“没有敌人，朋友的意义怎么体现呢？”我当时心里有些忐忑不安，不愿多说什么，但还是受了风筒的感染，打开了话匣子。我说起了金刚和接过他的200万时复杂的心情，说起了第一次守城时遇到的女孩子，说起了我乱七八糟的行囊。风筒知道金刚，以前他们分别是两个敌对血盟的重要人物。谈话过程中我曾试探着问发生了这样的冲突以后，她怎么处理和原来血盟的关系，但被她模糊地带过去了。我们各自的经历都说得差不多了，我想我明白风筒的意思，虽然经过一段时间的相处，这种话说出口并不是太容易：“风筒，很感谢大家这段时间的照顾，我确实给你们带来了麻烦，我想我离开一段时间，也许对处理这件事情有好处，对大家都好。”

风筒盯着我看了半天，说：“我们确实不想和他们旧帐上再添新帐了，也不想卷入无意义无休止的战斗里。”她把头低下去，像是也有什么难于出口的话：“没有能继续保护你是我的失败，这件东西送你做个纪念吧。”

说完，她侧过身体，解开胸甲，从棉质的贴身衣服中拉出一条项链，放在手心里看了看，递过来。片刻之后我闻到一股并不强烈，但深入肺部的香气。我明白，拒绝她等于是推翻刚才所有感激她们的话。这是一条普通的项链，仔细看，骷髅的骨头碎片做成的吊坠上刻着几个字：有爱才是天堂。

三十年前，我五十多岁的时候，恐怕眼泪会一下子涌出来，那时候还年轻，很感情用事，心里的变化立刻可以在脸上看出来。我点了点头，说了句：“精辟。”把项链小心地戴好，然后说：“如果这是当年你哪个情人送你的，你一时昏头送给了我，以后还可以写信把它要回来。”

“不需要，你暗恋我的事情我早看出来了，看到这个项链也可以想起我。”

“女……无赖！找赃的本事到是很强啊！”

“哈哈哈哈……”

这样一种告别淡化了彼此的尴尬，也可以使我们今后在想起对方的时候还能有一些温暖。

一个月以后，我悄悄地在远距离向安静家庭的血盟小屋望了望，发现它的门前竖起了“此屋出售”的牌子。我不顾可能到来的伏击，跑过去找到售屋代理，才知道“安静家庭”已经解散了快一个月，它的女主人和两、三个朋友结伴去了只有强者才能够生存的“遗忘之岛”。

原来是这样！！风筒看出我是个心事很重的人，不想让我把血盟解散的责任都压在自己心里，才和我有那次谈话，谈了之后，好象倒是她欠了我什么，而不会让我有负疚感。她知道我是个怎样的人，她也和其他盟员有着深厚的感情，所以她选择做了自己最不愿意做的事情，来实现自己对朋友最大程度的保护。

六、解脱

这以后我消沉了好久，天天要么在精灵森林里找个没人的角落看云，要么坐在奇岩广场边上目光呆滞地看着人来人往。那条“有爱才是天堂”的项链我爽在了腕甲里，这样能更清晰地感到它的存在。时间长了，腕甲上依稀有了那几个字的凹凸。我渐渐悟到，原来刻意地去追求什么和逃避什么，都不可能真正如愿。

观众的视角能让我看到以前看不到的许多东西，我很喜欢这种不能表现为数字的成长。一件偶然的事情停止了我完全的观众生涯。

在一个集市里最繁荣的下午，我眯着眼睛靠墙坐着消化食物，我刚抬起手，想看看腕甲上那几个字，“呼——”的一声，一把人马士兵刀从我头顶挥过，背后的墙被砍出一道深痕，反正也来不及躲，我索性一动也不动。“怎么着小伙子，发傻呢？”不用抬眼我也知道这是谁：傻大个金刚。他在报复我上次那一箭么？

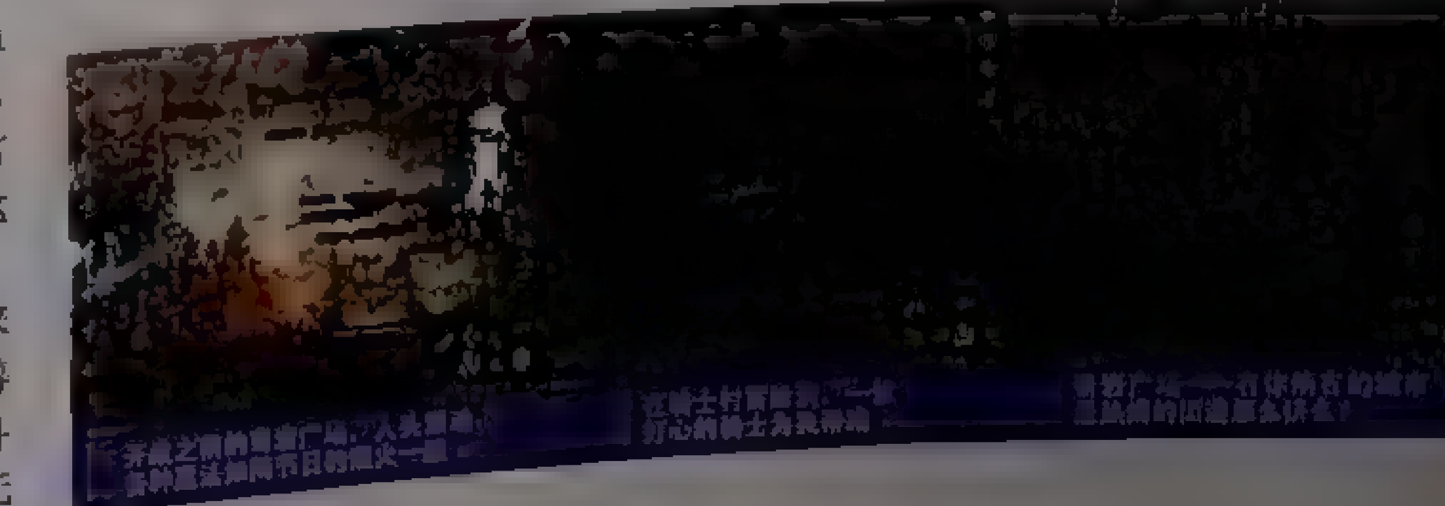
“我们要去遗忘岛比较远的地方碰碰运气，你现在也不弱了，一起来吧？”靠，有好事想着我不错，可话里还带这样的刺，太俗了吧你？

“需要有个人来保护你么？没问题啊。”我抓住了他伸过来的手，借力站了起来。

还是一样的杀怪、攒钱，有架打的时候招呼大家一起去，收到守城的消息后颠颠地出发。但是心里有了这种想法，就不会再有那些“为谁辛苦为谁忙”的疑问。顺心的时候，为自己高兴，富裕的时候，帮助一下盟友，不顺心的时候，顺其自然，先接受不愉快的事实，再去把损失的补回来。

想通了这些，就不会为一些方面比不过别人而苦恼，不会为没钱而苦恼，更无法让钱和地位左右你和其他人之间的距离。好朋友即使很久没有联系，大家的路也不同，但只要一接触，会发现怎么样都还是好朋友。

想通了这些，真实的我关上了电脑，给现实中的金刚打了个电话：“喂，你丫的，我要写篇关于天堂的文章，帮不帮我啊？”■



游戏电脑新干线 Intel865PE

CPU、FSB、RAM，个人电脑数据处理流程上的三个节点，被 Intel 最新的主流 865PE 芯片组连接起来，第一次变得畅通无阻！

如果你正准备构建或升级自己的个人电脑游戏平台，你的运气实在不错！因为全面支持现今主流个人电脑技术的新一代 Intel865PE 芯片组已在不久之前发布，各主板大厂也在市场上开始发售基于 865PE 的新款主板。此款芯片组的发布，不仅使 845 系列芯片组所代表的上一代主流主板的价格迅速走低，普及型个人电脑的性能由此得以上浮，更重要的是，865PE 使电脑玩家们第一次拥有了针对长期困扰他们的电脑性能瓶颈的成熟解决方案。

产品背景

Intel865PE 芯片组的研发代号是“Springdale”，被设计成为 Intel 新一代的主流产品。为配合 865PE 芯片组的发布，Intel 同时发布了几款支持超线程技术（Hyper-Threading）、时钟频率较低的 Pentium4 处理器，分别为 2.4C、2.6C、2.8C 和 3.0C，这些 CPU 都具有 800MHz 的前端总线（FSB800）。实际上，Northwood 核心的 P4 处理器也都具有超线程功能，只是在原来 FSB533 的情况下，Northwood 核心的 P4 处理器在低于 3GHz 时钟频率时，打开超线程功能后的性能不升反降，因此 Intel 也只好把它的超线程功能关闭。FSB800 对于 CPU 的性能提高很有帮助，加之双通道 DDR400 内存的引入，这就使得内存频率与 FSB800 达到同步，确保了数据传输的协调高效。

Intel 同样还推出了其它版本的 865 芯片组：865GE 内建了图形处理核心（即提供了板载显卡功能），双通道 DDR 内存和高时钟频率可以大幅提升 865GE 的图形性能；865P 是面向入门级桌面市场的低端 865 芯片组，只支持 400MHz 和 533MHz 的前端总线。值得注意的是，虽然 865P 的规格仅支持 FSB400 和 FSB533，但通过超频完全可以工作在 FSB800 状态。（要知道，连 845PE 都可以在 FSB800 下工作！）因此可能会出现一些厂商拿 865P 芯片组冒充 865PE 芯片组，因此大家对那些特别便宜的 865PE 主板也要有所警觉。

在发布 865PE 之前，Intel 还发布了针对高端市场的 875P（研发代号“Canterwood”）芯片组。与针对主流市场的 865PE 芯片组相比，875P 增加了对 ECC 内存的支持，另外还支持性能加速技术（PAT），减少了芯片组内部 FSB 和系统内存之间延迟的技术，理论上可以提升 5%的性能。

技术特性

800MHz 前端总线

前端总线是用于连接 CPU 与芯片组的数据管道，865PE 支持 800MHz 的前端总线，采用 Quad-Pump 数据传输方式，基准频率是 200MHz，比原来 FSB533 的基准频率 133MHz 提高了许多。原来的 FSB533 可以提供 4.2GB/s 的峰值带宽，865PE 的峰值带宽则达到了 6.4GB/s。

系统总线	前端总线带宽(GB/s)
400MHz	3.2
533MHz	4.2
800MHz	6.4



双通道 DDR400 内存

为了匹配 FSB800 的数据带宽，Intel865PE 提供了对双通道 DDR400、DDR333 和 DDR266 内存的支持，内存带宽峰值为 6.4GB/s。

内存种类	内存带宽(GB/s)
单通道 DDR266 SDRAM	2.1
单通道 DDR333 SDRAM	2.7
单通道 DDR400 SDRAM	3.2
双通道 DDR266 SDRAM	4.2
双通道 DDR333 SDRAM	5.4
双通道 DDR400 SDRAM	6.4
双通道 PC800 RDRAM	3.2
双通道 PC1066 RDRAM	4.2

通信流架构

由于 PCI 总线和南桥 ICH 芯片连接了太多的高速总线，因此 Intel 从北桥 MCH 芯片上引出了一个新的通讯端口，称为通信流架构（CSA，Communications Streaming Architecture）。它绕过了 MCH-ICH 总线直接连接 MCH，避免与 PCI 设备争抢带宽，可以减少千兆以太网的延时。

加速集线架构

这次 Intel 并没有提高加速集线架构（Accelerated Hub Architecture）中 MCH-ICH 总线的带宽，865PE 芯片组南北桥之间仍通过 266MB/s 带宽的 Hub Link 1.5 连接。但最新的南桥 ICH5 芯片提供了 2 个 150Mb 串行 ATA（Serial ATA 150）通道和 2 个 ATA100 接口，ICH5 比起 ICH4 更增加了 4 个 USB2.0 接口，总数达到 8 个。

几款芯片组之间的对比

我们来看看 865PE 增加了什么新技术。865PE 支持下一代核心的 Prescott 处理器，对前一代 Northwood 核心的 P4 处理器也提供了非常好的支持。它的前端总线频率可以是 800/533/400MHz，不像 875P 仅支持 800/533MHz 的

FSB。几款芯片组都支持超线程技术，但PAT只有875P芯片组支持。在内存方面865PE支持双通道DDR400内存，内存寻址范围是4GB。865PE支持AGP8X，可见主流平台已经转向了AGP8X。865PE也有用于千兆网卡的CSA端口，从Intel的策略来看，今年会力推千兆以太网和802.11无线网。CSA端口的意义还是举足轻重的，在PCI-Express推出之前，目前的32位PCI总线无法满足千兆以太网的需要，之前在不少E7205主板上也应用了千兆以太网，但是它们的速度在全双工下只有800~900Mbps，采用了CSA通道的865PE和875P主板则可以达到1400~1500Mbps的双工传输速率。几款芯片组的PCI主控设备都是六个，并行ATA都只支持到DMA100，不过865PE使用了新的ICH5南桥，提供了2个串行ATA端口，可以提供150MB/s的点对点传输速率。此外USB2.0端口也增加到8个，不过可惜的是南北桥的连接仍然是Hub Link 1.5，没有提高数据传输率。

昂达 PX865PE Pro II 主板

纵览

昂达PX865PE Pro II主板基于Intel最新的865PE芯片组，它采用了865PE北桥和ICH5ER南桥，注意PX865PE Pro II采用的南桥芯片是带有SATA RAID功能的82801ER，而市场上大多数的865PE主板都在使用没有RAID功能的82801EB，在这一点上PX865PE Pro II主板就要领先一步了。PX865PE Pro II采用了四层PCB板设计，ATX架构。前面说到，865PE是针对主流市场的产品，而四层PCB板和ATX架构都是主流的规格，因此在成本控制和兼容性上都得到很好的保证。此款主板在北桥芯片上增加了一个散热风扇，充分保障了前端总线频率达到800MHz后的稳定运作。PX865PE Pro II采用了双通道DDR内存设计，每个通道采用了2个DIMM，都带有独立的终结电路。为了减少2个内存通道之间的干扰，并且有利于四层PCB板设计，它的2个内存通道分别位于PCB板的两面(四层线路板中，正反两面是数据线)。北桥芯片还提供了一个AGP8X端口(向下兼容AGP4X，并具备自动保护功能，防止非标准电压的AGP显卡损坏主板)，以及通过CSA总线的千兆以太网卡。前面说到它的南桥是82801ER，支持2个SATA RAID、8个USB2.0端口、2个ATA100端口。除了南桥支持的这些功能外，PX865PE Pro II主板还通过第三方的控制芯片提供了IEEE1394端口和ATA133 RAID功能。PX865PE Pro II主板的音频也值得一提，它采用了一颗目前相当流行的VIA Envy24PT音效处理芯片，可以提供8声道的音频处理，支持S/PDIF输出，功能强大，为这片主板增色不少

存储设备

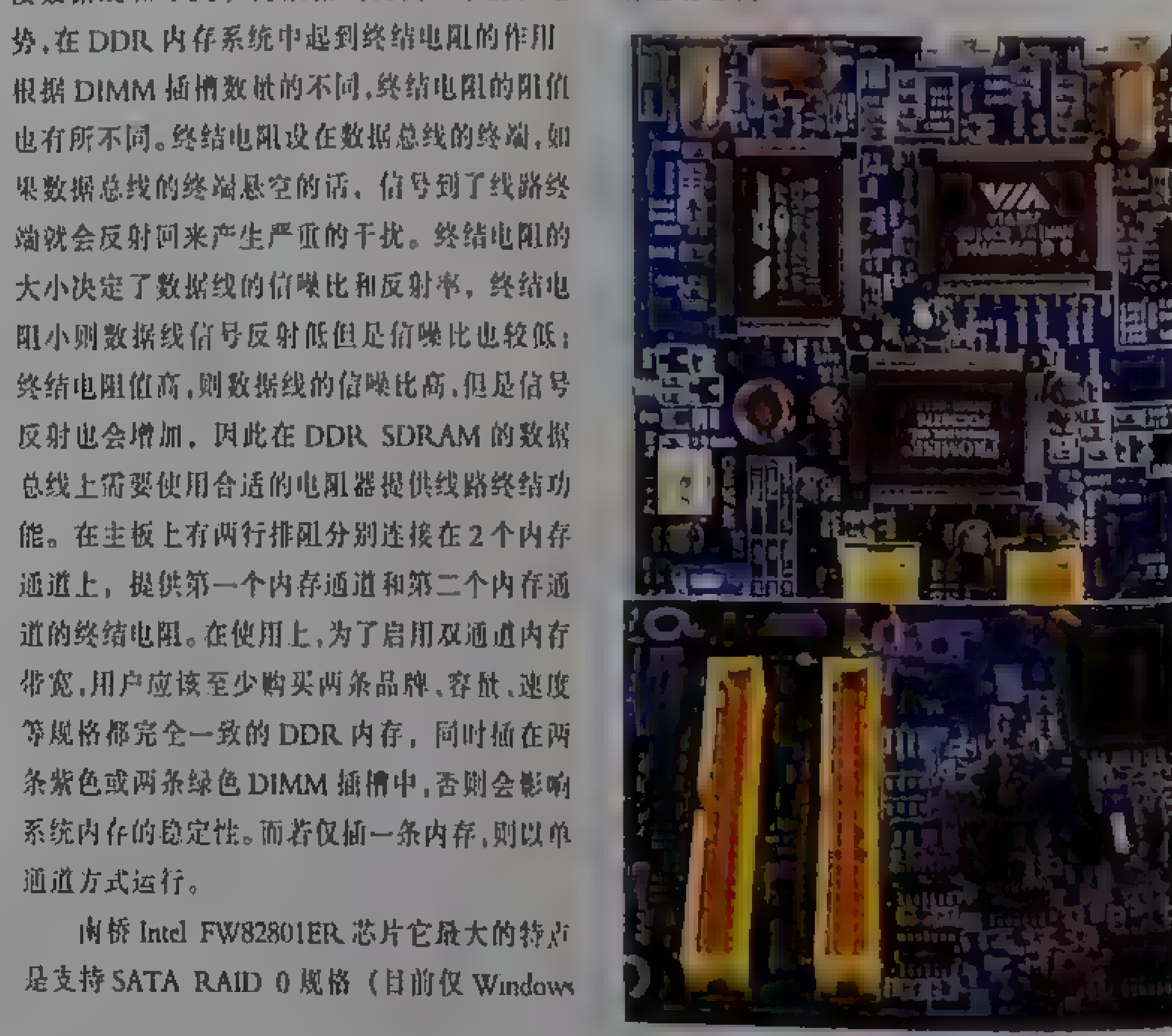


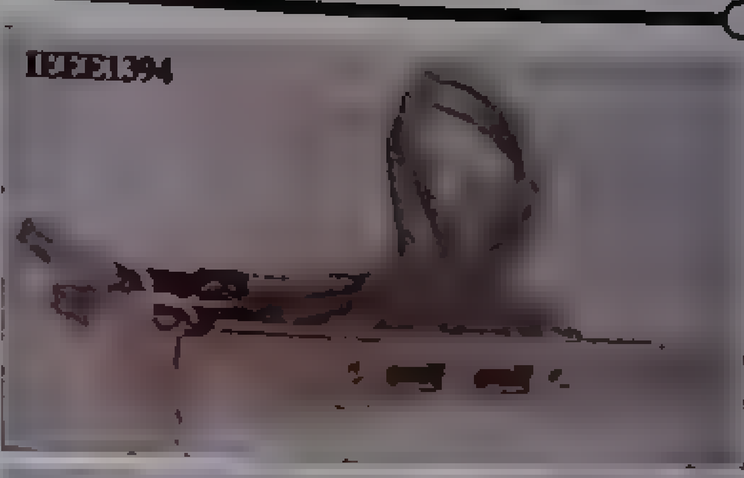
上图显示了双通道DDR SDRAM的终结电阻设计。由于865PE芯片组仍在使用DDR SDRAM，因此主板上的终结电阻是必不可少的，只有使用了DDR II型内存之后，主板上的终结电阻才会转移到颗粒内部。我们可以看到在DIMM模组的下方有多颗排阻，它们分别连接数据线和VTT，为数据线提供一个上拉电势，在DDR内存系统中起到终结电阻的作用根据DIMM插槽数量的不同，终结电阻的阻值也有所不同。终结电阻设在数据总线的终端，如果数据总线的终端悬空的话，信号到了线路终端就会反射回来产生严重的干扰。终结电阻的大小决定了数据线的信噪比和反射率，终结电阻小则数据线信号反射低但是信噪比也较低；终结电阻值高，则数据线的信噪比高，但是信号反射也会增加，因此在DDR SDRAM的数据总线上需要使用合适的电阻器提供线路终结功能。在主板上有两行排阻分别连接在2个内存通道上，提供第一个内存通道和第二个内存通道的终结电阻。在使用上，为了启用双通道内存带宽，用户应该至少购买两条品牌、容量、速度等规格都完全一致的DDR内存，同时插在两条紫色或两条绿色DIMM插槽中，否则会影响系统内存的稳定性。而若仅插一条内存，则以单通道方式运行。

南桥Intel FW82801ER芯片它最大的特点是支持SATA RAID 0规格(目前仅Windows XP支持)，因此主板上也提供了2个Serial ATA接口，可以达到点对点150MB/s数据传输率。把SATA功能集成到南桥芯片中，可以大幅提高SATA的普及率，相信随着SATA硬盘价格的下降，到年底SATA就会成为标准配置。而在产品包装中，也提供了1条SATA硬盘信号线及1条电源转接线。另外它还支持8个USB2.0端口，除主板背面提供2个端口外，主板上亦提供了3组接脚，可随意连接另附的一具4口背板架，并连接一组机箱前面板2口USB扩展口。



PROMISE的PDC20276芯片是一颗基于PCI总线的ATA控制芯片，它提供了2个UDMA/133接口，支持RAID 0和RAID 1。那些注重RAID功能的用家要注意，此款PDC20276芯片因为是Lite版，所以并不提供RAID 0+1模式。产品包装中提供了2条黄色80针IDE排线用于主板上对应RAID功能的2个黄色IDE接口，另有1条灰色80针IDE排线则用于主板上白色/红色的普通IDE接口





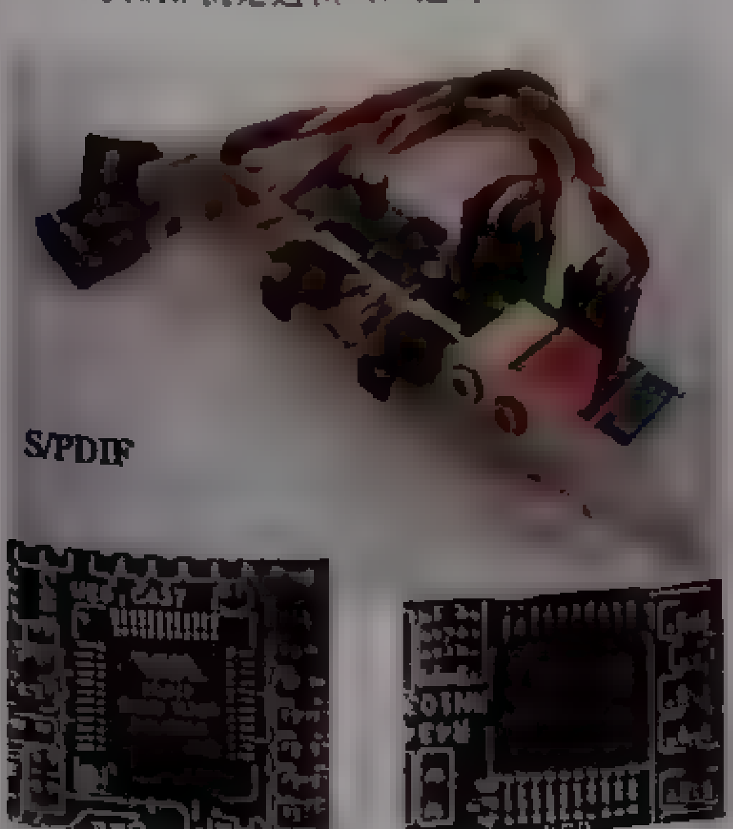
VIA VT6307是一颗IEEE1394控制芯片，以增强的双缓存模式集成了400Mbps的2个端口物理层(PHY)。这2个端口需要使用产品包装中附带的背板架引出

音效设备

VIA Envy24PT是Envy系列产品线中的最新版本，最高可以支持24bit/96KHz的采样率，是目前娱乐声卡中的最高级别了。Envy24PT支持8声道的音效输出，符合Dolby Digital EX和DTS ES等最新的DVD音效标准，无论是音乐的聆赏或是DVD影片的声音特效均有杰出的表现。如同其它的Envy系列芯片，VIA Envy24PT讲求每一个声音讯号的正确重现，也成功的为个人计算机创造了纯净、清晰的音效。

由于高弹性的芯片设计架构，VIA Envy24PT的应用范围很广，在高端主板领域，VIA Envy24PT可以搭配VIA VT1616等AC97数模转换芯片，支持8/6声道的输出。实际上我们在一些专业声卡上也可以看到ENVY24这颗芯片，可见其素质相当高，只要有优秀的编码解码芯片(Codec)搭配就可以输出高品质的声音

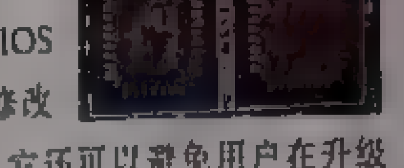
VT1616就是这颗六声道的Codec芯片，兼容AC97 v2.2版的S/PDIF扩展，18位精度，6个通道的DAC，每个通道都可以支持1Hz间隔的可变采样率；它内建了针对S/PDIF的IEC958驱动，SPDIF可以输出数字音频或LPCM编码的音频。VT1616的ADC精度也是18位，支持4个立体声、2个单声道的线路输入



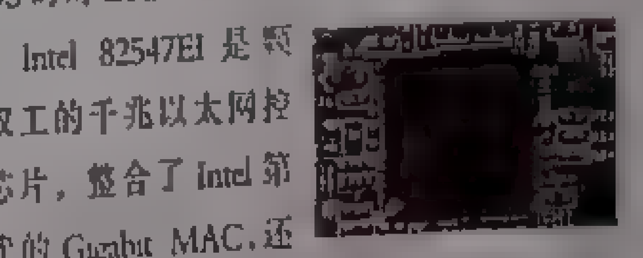
XWM8728是一颗高品质的两通道Codec芯片，最高支持24bit/192KHz的采样率，它和上面的VT1616配合构成了7.1声道输出

除了主板背面提供的模拟式8声道音频输出端口和麦克风及线性输入端口之外，包装中另附有S/PDIF数字音频输入/输出接口背板架，分为光纤和RCA端子两组。对于拥有MD、高档DISKMAN或外置式数字音频解码器的玩家来说，PX865PE Pro II主板上的这部分功能可以说是相当具有诱惑力，因为通常这些特性只能依靠昂贵的声卡豪华版本才能获得

其它设备



双BIOS并不是什么新技术，不过双BIOS还是最有效的防止修改BIOS病毒的方法，它还可以避免用户在升级BIOS时对BIOS造成的损伤

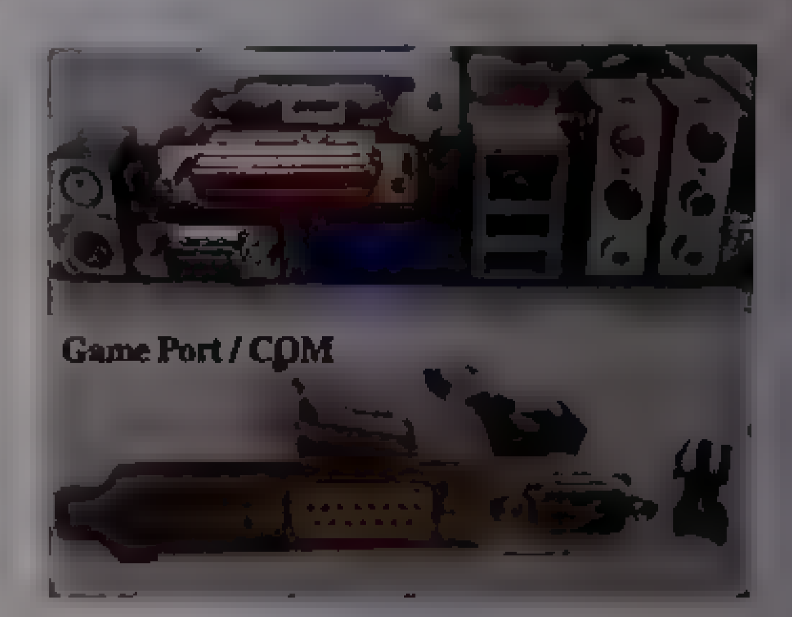


Intel 82547EI是颗全双工的千兆以太网控制芯片，整合了Intel第五代的Gigabit MAC，还有全双工的物理层，这颗芯片兼容标准的IEEE802.3以太网，支持1000BASE-T、100BASE-TX和10BASE-T应用。它通过CAS通道可以实现1400~1500Mbps的双向数据传输率，能够实现如此高的速度完全是绕开PCI总线的结果，连接上PCI总线上的千兆网卡在最佳状态下也只能提供800~900Mbps的双向数据传输率。在主板背面可以看到RJ45网卡接口。

这块主板采用了三相供电设计，每相电源都采用了ADP3418多相同步开关电源控制芯片，配合MOSFET构成了高效稳定的CPU核心供电。



主板背面的接口包括PS/2接口，并口和串口、2个USB接口、RJ45网卡接口、模拟式8声道音频输出端口和麦克风及线性输入端口，另附具备1游戏/MIDI口和1串口的扩展背板架，连接主板对应的接口。



BIOS设置

此款主板采用最流行的Award BIOS，拥有非常方便的频率调节，包括CPU外频、CPU倍频、内存工作频率、AGP工作频率、PCI工作频率和SRC的工作频率。此外还可以独立调节CPU、AGP、DDR的工作电压。这些高级设置对喜欢自动动手超频或微调系统性能的玩家是相当有用的。

板载的SATA控制使用增强模式后可以选择RIAD功能，不过目前ICH5R仅能在Windows XP下实现RAID功能。

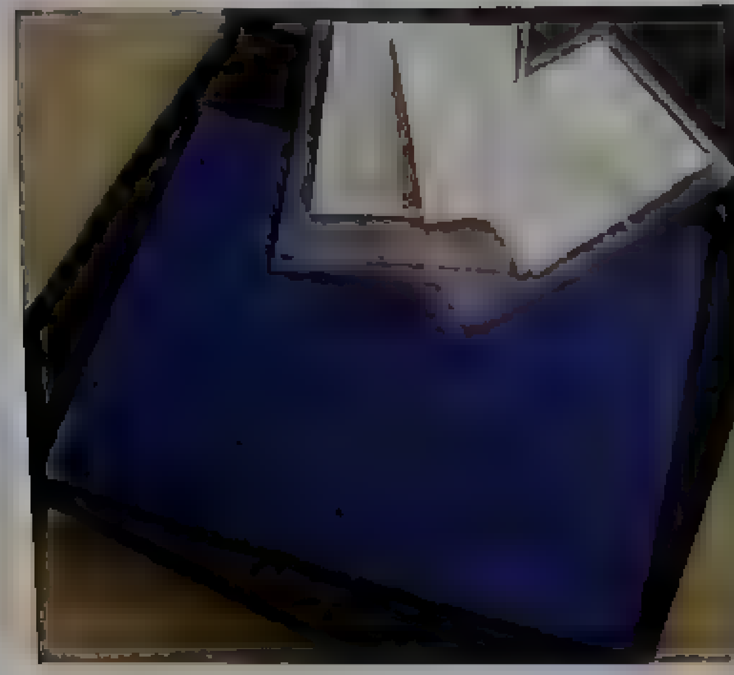
这款昂达PX865PE Pro II主板，实际上是台湾青云科技的Albatron PX865PE Pro II型主板的OEM产品，所有做工用料都与之完全一致。通过一些枯燥的测试表明，PX865PE Pro II充分的发挥了865PE芯片组的特性，它更以其丰富的全功能扩展性，从其它865PE主板中脱颖而出，获得了我们的青睐。最后我们从昂达获得了此款主板的报价，看得出，其价格更是具有相当强的竞争力。■(PLAYILAB)

产品名称：昂达PX865PE Pro II
出品公司：昂达
参考价格：1299元
联系电话：(010)62105383

魔域风暴 专业鼠标垫 MagicMat

FPS游戏的风行，除了引发光学鼠标技术的进步之外，也促使新材料、新技术渗透到长期以来无足轻重的鼠标垫领域。可能不少玩家已经对国外推出的一些价格不菲的专用鼠标垫产品有所耳闻，此次我们将要介绍的MagicMat魔域风暴专业鼠标垫，则是国内厂商在这一新兴电脑周边产品领域所推出的一款普及价位的产品

尽管可能有玩家会问，现在的光学鼠标都声称无需使用鼠标垫，甚至扬言可以在任何表面上使用，我们为何还要关注这样一种"没落"的电脑周边产品？有以下三大理由值得我们关注鼠标垫：其一、新型鼠标所谓的"可以使用"，与"好用"还是有显著差别的，我们最常使用鼠标的地方是在电脑桌面，不同桌面的光滑程度、对光线的反射程度及耐磨耐污程度都各不相同，因此未必都能使各位手中型号各异的鼠标均顺畅精准的发挥功效；其二、如果你是一个四处挑战的"游侠"，除了携带你所熟悉的鼠标，你还渴望携带你所熟悉的"路面"，但你不可能搬着桌板到处跑；其三、你需要把电脑空间打扮得个性十足品味不凡，鼠标底下这块空间恰恰已被提到议程表上了



MagicMat鼠标垫的标准产品封装内容包括：
硬质厚纸外包装盒，内衬海绵基座及海绵盖片
软塑袋包裹玻璃材质鼠标垫一片
（尺寸200mm×250mm×4mm）
黄色光面鼠标垫脚保护贴一条
白色无纺布面鼠标垫脚保护贴6枚
使用说明书一份

玻璃材质以其冰冷通透的特性，首先从感觉上就吸引了我们的注意力。据称这是采用整块高档进口光学玻璃辅以特殊涂层，在表面经磨砂处理，边角经细致打磨，然后在底部安装六枚进口3M防滑胶钉制作而成。整体做工给人以够档次、够品味的感觉。急不可耐的打开包装，玻璃板的重量加上防滑胶钉的涩感，使其稳稳的停在桌面上，丝毫不会滑动

MagicMat标准版适用于机械鼠标及光电鼠标，增强版加强了对双光头鼠标的支持。为了测试各种主流鼠标与MagicMat的适用性，我们选择了廉价的Logitech机械鼠标（M-S42）、普通的BenQ光学鼠标（M106-P3B）及高档的微软IE3光学鼠标（IntelliMouse Explorer 3.0 USB/PS2）来一同品尝MagicMat的滋味

在上阵之前，我们首先为各鼠标加上了鼠标垫脚保护贴。大家知道，鼠标的垫脚在随便使用一段之后就会有相当严重的磨损，若是发生在那些昂贵的鼠标身上可就太令人心疼了，因此有必要加上防止磨损的保护贴纸。MagicMat附送的黄色光面贴纸将使鼠标移动更为顺滑，适合游戏中使用，只需根据鼠标垫脚大小，用剪刀剪下适当大小的贴纸贴上即可；白色无纺布面鼠标贴纸有6枚，这种贴纸会使鼠标移动时拥有适中的平滑度，而稳定性则是其突出的优点，适合日常使用。

机械鼠标依靠滚球带动内部的滚动杆动作，因此对滑动表面的材质均匀程度及粗糙程度都有较为苛刻的要求。普通的光面玻璃根本无法正常使用，凹凸不平或粘涩度不同的纸面桌面也会在使用一段时间之后，因摩擦而变得过于光滑，或因磨损，粘附灰尘而过于发涩，这些均会影响机械鼠标的使用，MagicMat细腻且摩擦度适当的表面，让我们这只搁置许久的机械鼠标立即变得鲜活起来，它在屏幕上的灵活动作实在令人有些吃惊。而清洁这样一块平整坚硬的鼠标垫，也是件相当轻松的事情，无论是软布擦拭或以洗涤剂清洗均可。

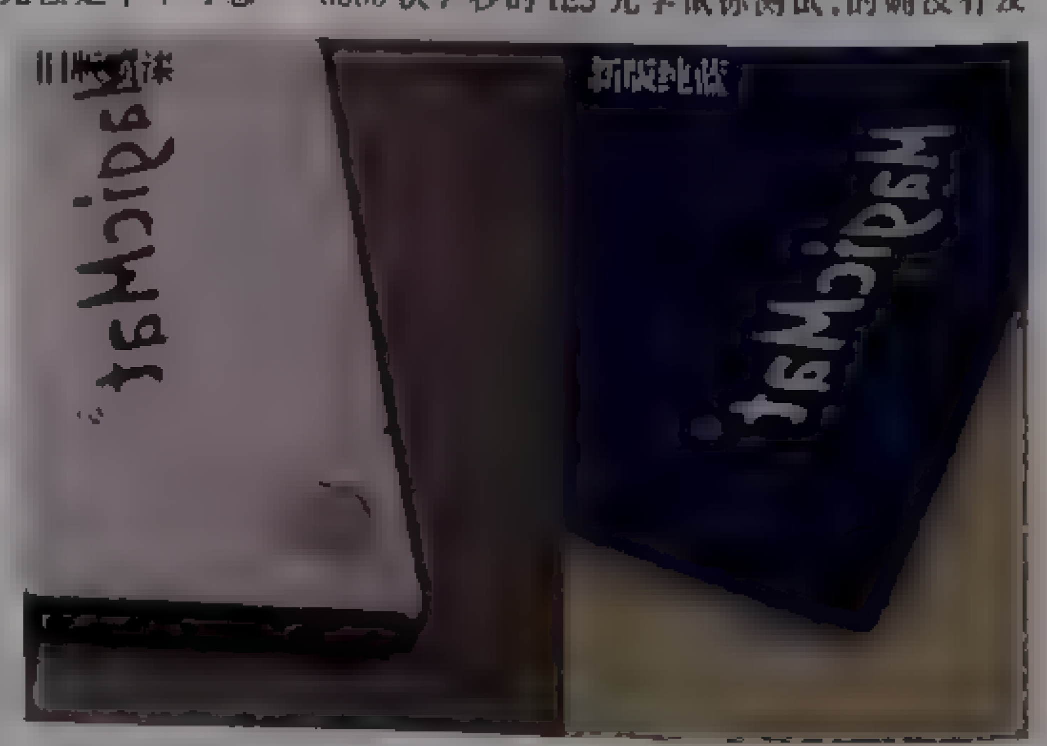
光学鼠标是通过照射移动时经过的底面，令红外线传感器每隔一定时间做一次快照，处理器比较两次快照来决定坐标的移动。其与玻璃材质的配对，一般人都会考虑到玻璃对光线的反射、折射及其透光性是个不可忽视的干扰因素。为此我们首先选择了纯黑的MagicMat增强版来充当先锋



光学鼠标移动的手感比之前机械鼠标更为轻巧（因为没有鼠标球的摩擦了），在1024×768分辨率下的屏幕移动也轻快准确。在控制面板中将鼠标选项内的鼠标移动速度设为最高，然后将屏幕分辨率设为1280×1024，此时对屏幕上鼠标箭头的移动控制仍然平稳快捷，并不需要增加鼠标在垫板上的行程来使屏幕上鼠标箭头移过更多的像素，MagicMat鼠标垫均匀细致的磨砂表面对此应该有所贡献

MagicMat在国内唯一获得了奥美电子游戏图案授权，其中包括《反恐精英CS》、《魔兽争霸Ⅲ》、《星际争霸》和《暗黑破坏神Ⅱ》。奥美公司特意提供了三款授权版鼠标垫供我们品评。这些图案授权版的鼠标垫均采用背面喷漆工艺。透过磨砂玻璃之后的视觉效果相当不错，尤其以Diablo2黑白两款标志图案最酷，不过从背面看，喷漆面还是显得比较粗糙。也许有人会担心图案中的透明部分会干扰光学鼠标的定位，为此我们特意进行了测试，无论是普通的BenQ光学鼠标还是IE3高档光学鼠标，图案中的透明区域均未产生定位干扰。据了解，这批图案授权鼠标中还有彩色图案版本，购买这些彩色版本时要注意，图案中的红色区域可能会对一些光学鼠标的定位产生较为显著的干扰。

在试用MagicMat鼠标垫的过程中，我们发现一个问题，那就是BenQ光学鼠标无论是在纯黑色或是其它图案版的鼠标垫上，都会偶发性的出现鼠标位置跳跃的现象。为此我们向博华盛世的技术人员询问，得到的回答是普通光学鼠标由于扫描频率仅为1500次/秒，因此可能会出现这种情况。我们以扫描频率为6000次/秒的IE3光学鼠标测试，的确没有发生过此种情况。他们同时也表示，刚刚推出了新工艺制作的新版MagicMat鼠标垫，就是特别针对普通光学鼠标在玻璃表面容易产生位置跳跃的问题进行了改良



我们很快就收到了黑色及蓝色两款新版MagicMat鼠标垫：新版包装盒外观及文字说明与旧版没有任何差别，只是其中多附带了一片无纺布用于擦拭鼠标板之用；比较新旧两版的MagicMat鼠标垫，会发现新版磨砂表面较为细腻光滑，鼠标在其上滑行时噪音更小，也更顺滑，而且新版玻璃片比旧版要薄约1mm；我们使用同样的BenQ光学鼠标，在新版黑色MagicMat鼠标垫上还是发生了位置跳跃情况，但在新版蓝色MagicMat鼠标垫上则一直没有再次出现位置跳跃的情况。值得注意的是，这片新版蓝色MagicMat鼠标垫不像其它任何款型那样有底面喷漆，玻璃本色即为天蓝色，因此整个做工显得更为上乘。

在最后，我们很意外的在一个靠窗的工位上对纯黑版、图案版和蓝色版的MagicMat以罗技"极光旋貂"（M-BJ58）进行了一次严酷的甄别——在这个光线强烈的位置，只有蓝色版的MagicMat得以幸存，保持着与全新白色电脑桌面相同的灵敏度。图案版则出现了程度不同的反应延迟，而新旧版纯黑垫板甚至出现了鼠标箭头失去反应的严重状况！尽管这不是一个严谨的测试，但至少对鼠标垫的适用性有所反映，因此我们最终推荐的是新版蓝色MagicMat增强版鼠标垫。■（PLAY!LAB）

产品名称：MagicMat魔域风暴专业鼠标垫
出品公司：北京博华盛世
参考价格：79元（增强版）
联系电话：(010)68411913





时尚数码时代 音效专家 声迈XEMAL

多媒体音箱行业的资深厂商北京爱德发公司，近日隆重推出一个全新的多媒体音箱品牌——声迈XEMAL。声迈以音效为第一诉求点，旗帜鲜明的定位于电脑游戏，这在多媒体音箱行业林立的品牌中可算独树一帜。爱德发音响设计师和工业设计师历经十五个月的酝酿，以及日复一日的潜心研究，一举推出声迈第一系列共七款多媒体音箱，先期上市的将有X100、X200、X300、X400四款2.1式产品。这些针对电脑游戏优化设计的声迈多媒体音箱，拥有精确的音场定位，可将游戏音效的震撼性表现得淋漓尽致，带给电脑游戏玩家前所未有的完美音效体验，其产品更被赋予了"数码时代音效专家"的独特内涵。我们就以声迈X300音箱为例，来剖析一下这个新音箱系列的特质。

一体化侧面调节面板

X300拥有人性化EasyLink接线，符合AC97标准连接方式，接口接线采用颜色对应，中文标识提示，使连接更轻松更方便。其反常规调节方式，改变了现有的前、后调节面板方式，即考虑美观也较为易用。电源接口套的使用，既能保护不划伤箱体又凸显人性化。它创意性的将散热片内置，取消外置的音箱散热片，结构设计科学合理，可确保散热和使用稳定。全新设计的侧面导向孔，同内部功放相对应，组成内部全置散热流通系统，散热更迅速，可以更有效的解决箱体内部产生的温度。

外观形体及单元

乳白色木纹贴皮，浅灰色的前面网，使整体造型典雅高贵。卫星箱设计了小巧精致的导向孔，底座可拆卸，任由试用者自由摆放。X300采用了5.5英寸的大口径大折环泡边松压凹面纸盆低音单元，相对市场上同价位的音箱采用的4~5英寸低音单元更显超值，凹面设计有效缩减气流干涉形成的杂音，使低音强劲震撼。箱体内部加入优质吸音棉，令低音更加出众。

功放与运放

功放采用了3片2030功放芯片，但值得一提的是，声迈X300并未采用相同的3个功放芯片。为了提高低音炮的瞬间功率、瞬间电流和承载能力，它在低音通道不惜成本的使用了意法半导体公司(ST)的进口TDA2030A，而卫星箱上则各使用了一片UTC2030。TDA2030A功率可达18W，UTC2030为国产芯片，功率为14W。运放不惜成本采用了美国德州名厂生产的4558运放芯片（标志为激光防伪刻字），而非市面上的白色丝印标志的杂牌芯片。X300采用优质加强型30W变压器，在同级别音箱中可算是大功率了，主要是为在电脑游戏中充分发挥大动态的声音效果，最大限度的将失真度降到最低。

应用范围

声迈音箱不仅是为电脑游戏而生，同样适用于各种多媒体电脑、笔记本电脑、CD、MP3、MD、VCD、DVCD、DVD以及掌上电脑。无论在家庭娱乐、办公室欣赏音乐或观看大片，它都可以表现得轻松自如，提供良好的音质表现。所有声迈音箱产品都享受"整机三个月内包换，一年内免费保修，三年内有限维修"的服务原则。

声迈音箱在外形上别致、前卫，形体之间透射出新新人类那种热情奔放、桀骜不驯的精神。在用料上可谓不惜工本，面向大众的普及型产品中依然执着讲究，敢于逼近成本极限，为用户提供最好最震撼的音效体验。■



产品名称：声迈XEMAL X300
出品公司：北京爱德发
参考价格：165元
联系电话：800-810-5526

玩家利器 再现江湖 金山游侠 V

近期，在游戏迷中拥有比例比 QQ 还要高的修改工具软件《金山游侠2002》开发出了个新版本——《金山游侠 V》。尽管尚未面市，但在被游戏厂商称为“下金雨”的暑期即将到来之际，《金山游侠 V》先行展现了两大特色：其一，《金山游侠 V》在第一时间给游侠用户奉送腾讯公司最新推出的网络游戏《凯旋》的客户端，凭客户端序列号码，玩家还可以得到现在炙手可热的 QQ 号码一个，无论自己享用或是慷慨赠送好友，都可算是暑期的一份大礼！其二，奉送由《金山毒霸》推出的“传奇黑眼睛”专杀工具，让所有同样痴迷于《传奇》的游侠迷安全无忧的在网络世界里大施拳脚！仅这两张王牌，就已让这款尚未面市的软件，在游戏江湖中掀起了不小的波澜。

对于这款享誉业界已久的游戏修改工具，《金山游侠 V》的研发人员万立新谈到，此次《金山游侠 V》除了保持在游戏中随时弹出，迅速修改金钱、生命数值等传统功能之外，最大的特点是开始支持最新的 DX8/DX9 游戏，让玩家可以在最新的游戏中继续体验恣意畅快的修改体验，这在当前市场上类似工具中独此一家，显示了金山公司深厚的技术功底。同时，金山公司一直力推的金山模拟光驱也升级到 2.0 版，使用该软件，能让光驱读盘速度达到 200 倍速，同时避免因光驱纠错能力差异而造成光盘软件运行时快时慢的停顿现象。除了在这些“硬件”上狠下功夫之外，《金山游侠》的研发人员还应广大游侠迷的要求全面更新了游戏攻略，玩家可以通过《金山游侠》直接从新浪网得到多达 5000 多篇的各种游戏攻略，让玩家玩得轻松，玩得尽兴。

“工欲善其事，必先利其器”。《金山游侠》赫赫战绩决非浪得虚名，许多具有独创性的强大功能一直深受玩家的拥戴。在即将推出的《金山游侠 V》增强版中，这些“看家绝技”不同程度的得到了提高和加强。对于对战类游戏，玩家最关心修改速度方面，《金山游侠 V》能精确定位游戏程序在内存中所占的地址空间，大大减少了搜索范围，从而使搜索过程变得更为简洁有效。经测试，通常三秒钟即可完成对游戏的修改。还有颇具特色的绝招让人爱不释手：“金手指”可以自己制作专用修改器，日后直接调用；“联合查找”让几个数值一次改好；“变速齿轮”将游戏速度随意调快或调慢；“一键 N 招”能自由设定绝招或连发键。

一个简单的例子也许可以让您更直接的感受《金山游侠 V》的魔力：

①先运行《金山游侠》，然后运行《天使帝国Ⅲ》游戏；

②在游戏中查看游戏战斗单位的体力值，呼出《金山游侠》，在“查找”里输入刚刚看到的体力值（例如是 800）。搜索后会看到很多分析出来的地址；

③回到游戏中，让自己的战斗单位体力下降“主动挨打”，等体力值发生变化后，再次呼出《金山游侠》。把变动后的数值（例如 680）输入到查找窗口内进行二次搜索。这次将会搜索到准确的体力数值地址；

④找到地址后进行地址编辑，输入数值（例如 900）后把数值自动锁定。

至此可以返回游戏，一个不死战士就这样产生了。有了这些可以让你亲手打造的“游戏利器”，你的游戏世界自然就更精彩了

为了回报玩家，除了强大的功能外，金山公司还为玩家提供了极具收藏价值的“剑侠大礼”，即奉献出游戏圈中关注度极高的“剑侠情缘”系列音乐集作为厚礼，让美伦美奂的画面和天籁之音带您重温《剑侠情缘》的超然境界。

暑假即来，《金山游侠 V》在阳光灿烂的日子里，将为广大玩家带来轻松、带来激情、带来无法抗拒的游戏乐趣！■

产品名称：金山游侠 V
出品公司：金山软件股份公司
参考价格：49 元
联系电话：(010)82326868

弹指十三年 天堂余影传 超任告别的纪念



2003 年 6 月 1 日，日本任天堂会社表示，任天堂八位机（FC）、十六位机（SFC）的新型机 NEW FC、SFC Jr 的制造贩卖将于 9 月终了，红白机与超任将从游戏市场正式消失，成为历史，成为传奇。

1983 年发售的任天堂 Famicom(FC)使得电子游戏进入了千家万户，并奠定了任天堂电玩霸主的地位。虽然红白机留给我们的美好回忆实在很多，但无论电子游戏还是玩家自身的真正成熟，都要下溯到超任时代。

超级任天堂(Super FamiCom)于 1990 年 11 月 21 日在日本发售，美版 Super Nintendo Entertainment System(SNES)于 1991 年 9 月 1 日发售。超任至今的累计销量约 4900 万台。

超任的中兴期(1992~1996)是日本游戏界的黄金时代。那个时候，日本游戏产业乃至欧美地区的游戏界尚未形成大厂商争霸的局面，大批中小公司把超任当做了展现创新意识和游戏理想的舞台，无数游戏人呕心沥血的天才创意造就了不胜枚举的优秀作品。

这里，我们首先应该记住这样一个名字：横井军平。

横井军平是任天堂公司最有创造力的设计大师之一，除设计玩具和游戏之外，他研制开发的主机产品有掌机始祖 GAME & WATCH、史上最畅销的游戏掌机 Game Boy、开创新时代的超级任天堂主机，以及理念超前的 Virtua Boy 掌机。1997 年，横井军平因车祸遇难。1999 年，BANDAI 公司推出了他生前最后设计的掌机 WONDER SWAN。美国 IGDA 协会将 2003 年度的终生成就奖颁发给横井军平，以纪念他为游戏界留下的手柄十字键和 GB 等宝贵财富。

任天堂前社长山内溥曾表示：“性能再优越的主机如果没有有趣的游戏配合，那与废铁无异！游戏这种商品由于不是生活必需，一旦消费者觉得不好玩便会毫不犹豫地放弃，所以我们应该随时保持危机感。”山内溥和横井军平“简单+有趣”的游戏理念在超任上得以发扬光大。

超任在 1994 年前后进入中国大陆地区，因为卡带缺货而稀少，所以当时经常搭配磁碟机一起销售（售价 3000 元左右）。邦谷公司的博士磁碟机在市场居主导地位，后来超任 ROM 基本沿用了博士磁碟机的编号格式如 SFxxxx.078。磁碟游戏虽然相对廉价也要几块钱一张，当年玩家们在购买前的审慎挑选和购买后的细致把玩，今日玩家未必能够体会。

超任游戏的总数大致在两千余款（不计美版、欧版、卫星版等），信手拈来几部名作，或可令新老玩家沉浸醺郁，含英咀华一番。

超级马里奥世界



发售日期：1990.11.21
出品公司：任天堂
游戏类型：ACT
磁碟编号：SF4001
怀旧指数：★★

“马里奥”系列是任天堂的象征，在红白机时代便是广大玩家的入门之选。作为超任的首发软件，该作品汇集了 FC 三部作品的优点，图像和音效进步明显，动作要素更加丰富多彩，趣味十足。

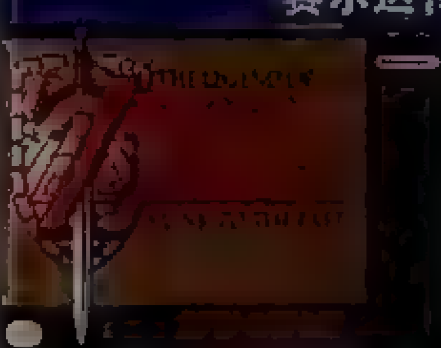
最终幻想Ⅳ



发售日期：1991.7.19
出品公司：SQUARE
游戏类型：RPG
磁碟编号：SF8016(日)SF8030(美)
怀旧指数：★

IGN 评选史上 Top100 游戏之第 9 名，“最终幻想”系列开始步入成熟的代表。到了 FF 第四代，坂口博信强调剧本戏剧化和手法电影化的创作特征逐渐凸现，游戏系统中职业、魔怪等设定趋于完备，而 ATB(Active Time Battle)战斗系统别具一格，并作为传统延续下去。美版名为 FFⅡ。

赛尔达传说：众神之遗产



发售日期：1991.11.21
出品公司：任天堂
游戏类型·RPG
磁碟编号·SF8027(日)SF8088(美)
怀旧指数：★★★

任天堂招牌游戏之一，动作 RPG 的典范，《ファミ通》39 分评价，IGN 评选史上 Top100 游戏之第 6 名。此作是游戏大师宫本茂“箱庭理论”成熟的标志，即在狭小空间中最大限度发挥制作构思，展现游戏趣味，强调单一场景的独立性和场景切换时的巨大视觉落差。游戏中的电影化叙事手法和镜头推移营造了十足的冒险气氛，操控设计自然流畅，隐藏要素和谜题丰富精巧。

勇者斗恶龙Ⅴ天空之新娘



发售日期：11992.9.27
出品公司.ENIX
游戏类型·RPG
磁碟编号：SF12002
怀旧指数：★★

日本“国民 RPG”DQ 系列在超任上的首度登场，280 万的销量充分表明日本玩家的追捧。该作品保持着内涵深刻和图像粗糙这一 DQ 的“传统”，堀井雄二给予玩家的“苦苦探寻的事物往往就在身边，而人们却时常忽略”的启示韵味无穷，但与红白机上的四代相比无根本提升的画面令当时的玩家大为失望，更不用说现在……

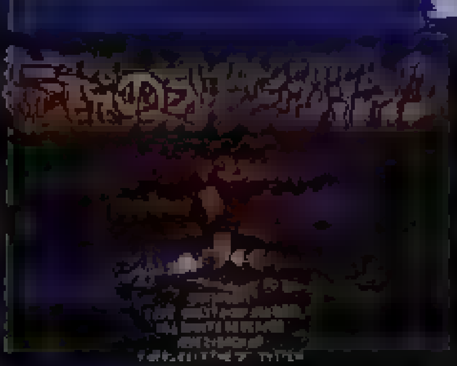
最终幻想Ⅴ



发售日期：1992.12.6
出品公司：SQUARE
游戏类型：RPG
磁碟编号.SF16003
怀旧指数：★★

FF5 在日本 245 万的销量标志着“最终幻想”系列与“勇者斗恶龙”系列分庭抗礼的日子真正到来。游戏系统在 FF4 基础上继续完善，情节细腻，人物刻画和画面、音乐的配合愈发老到；SQUARE 对超任硬件机能的把握也渐趋纯熟，超任辉煌的“SQUARE 时代”拉开了序幕。

皇家骑士团



发售日期：1993 3 12
出品公司：QUEST
游戏类型：S RPG
磁碟编号：SF12021（日）SF12206（美）
怀旧指数：★★★★

作为战棋游戏，该作的实时系统新颖别致，观之趣味十足，令人回味；但转职和组队系统稍显繁复，多重结局的事件隐藏内容繁多，使得游戏也因为耐玩却有了困难。整部游戏气魄宏大，松野泰己的才华已初露峥嵘。由于充分运用了其他主机无法实现的画面缩放等超任机能，该游戏被任天堂当做欧美巡回展览专用软件。

火炎之纹章·纹章之迷



发售日期：1994 1 21
出品公司：任天堂
游戏类型：S RPG
磁碟编号：SF24004
怀旧指数：★★★

任天堂战棋游戏经典，上半部为FC复刻版，下半部为超任原创。游戏采用传统回合制单线进行，系统严谨，情节感人，被评为“荷马史诗般的战争、歌德笔下哀怨感人的爱情结合成的完美之作”。

超级银河战士



发售日期：1994 3.19
出品公司：任天堂
游戏类型：ACT
磁碟编号：SF24005
怀旧指数：★★★

IGN评选史上Top100游戏之第3名，横井军平挥洒奇绝想象的代表作品。太空科幻色彩浓郁的设定和在当年风毛麟角的孤胆女主角，这已足以说明这一系列在欧美玩家中极具人缘的原因。NGC上的Metroid Prime能够大红大紫，这部前作功不可没。

最终幻想VI



发售日期：1994.4.2
出品公司：SQUARE
游戏类型：RPG
磁碟编号：SF24007（日）SF24022（美）
怀旧指数：★★★★

SFC上最优秀的RPG之一，也是FF系列最优秀的作品之一，全球销量突破300万。无论剧情构造、人物描述、系统设定、画面表现和音乐配合，都达到了SQUARE一个里程碑式的高度。必杀技输入、魔石系统、召唤魔法、分组作战、迷你游戏等等细节使游戏引人入胜，但也使得PS版的FF7在推出之后显得缺乏新意。美版名为FFIII。

前线任务



发售日期：1995.2 24
出品公司：SQUARE
游戏类型：S.RPG
磁碟编号：SF24040
怀旧指数：★★★

驾驭机器人作战的战棋游戏，战斗系统并无特别出色之处，难度设定偏低。最吸引玩家的是机体的购买和自由组合，天野喜孝的人设也是卖点之一。

龙战士II 使命之子



发售日期：1994 12 2
出品公司：CAPCOM
游戏类型：RPG
磁碟编号：SF24024（日）SF24105（美）
怀旧指数：★★

以动作游戏见长的CAPCOM开发的系列RPG，系统正统而简明，格调清新，特技、打鱼系统、钓鱼迷你游戏等是它的鲜明特征。制作人船水纪孝的一番话很能说明CAPCOM对这一系列的重视：“《龙战士》的销量对Capcom并不太重要，但该系列只会于‘恰当时机’出现在我们所确信的主流机种上！”

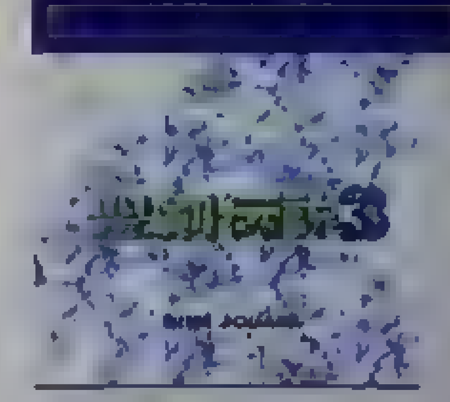
时空之旅



发售日期：1995 3.1
出品公司：SQUARE/ENIX
游戏类型：RPG
磁碟编号：SF32009（日）SF32014（美）
怀旧指数：★★★★

现已强强联手的ENIX和SQUARE在上世纪的唯一一次合作，堀井雄二和坂口博信两位大师共同营造了一个时空变幻、惊奇刺激的四维世界。多人组合技设定、真实时间制的大地图战斗、多重分支和结局等等使游戏进程精彩饱满，细腻艳丽的画面显示了超任机能潜力。

圣剑传说3



发售日期：1995.9 30
出品公司：SQUARE
游戏类型：A.RPG
磁碟编号：SF32012（日）SF32049（美）
怀旧指数：★★

与前一代相比动作成分减弱，战斗时甚至可以交由AI自动控制，接近正统的RPG。剧情、画面、音乐等方面体现了SQUARE一贯水准，6选3的主角、转职系统、气力槽和超必杀等设定增加了游戏乐趣。

皇家骑士团II



发售日期：1995.10 6
出品公司：QUEST
游戏类型：S RPG
磁碟编号：SF24082
怀旧指数：★★★★★

松野泰己的天才构思在此作品中光芒四射，完美的游戏系统对日后战棋游戏影响深远。精纯的电影手法为丰满的剧情和人物锦上添花，模拟3D战斗场面增加了临场感和游戏性，多重结局，100层死者宫殿和各种隐藏要素使这部游戏值得反复玩味；再加上气韵脱俗的人设和音乐，令该游戏在《ファミ通》玩家票选排行榜上盘踞前十名位置多年，成为超任游戏中的一个异数。

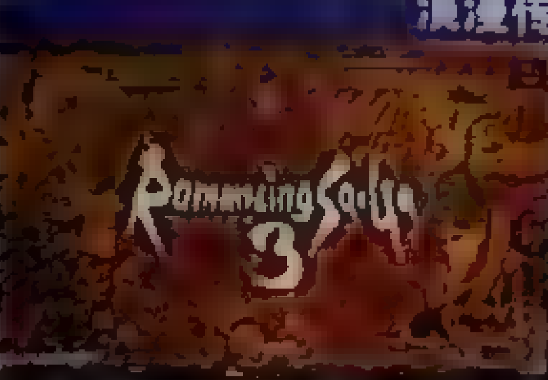
天地创造



发售日期：1995.10 20
出品公司：ENIX
游戏类型：A RPG
磁碟编号：SF32020（日）SF32054（中文版）
怀旧指数：★★★★

动作系统保守，剧情别出心裁，画面一改ENIX的粗犷作风，变得细致精美许多。其实这部游戏在超任诸多经典中并不出众，但它是较早被汉化的超任游戏，对于吸引玩家重温超任旧梦起了莫大作用。

浪漫传说III



发售日期：1995.11.11
出品公司：SQUARE
游戏类型：RPG
磁碟编号：SF32018
怀旧指数：★★★★

游戏自由度相当高，颇具奇趣，为此SQUARE舍弃了对画面效果的追求。游戏流程完全由分支剧情自行串联，多主角多同伴并可随意组队，战斗系统中技的悟得及熟练度设定、阵型技合体术的使用等都显得与众不同，还有丰富的道具和物品合成系统……总之，用现在的眼光看有点网游的感觉。

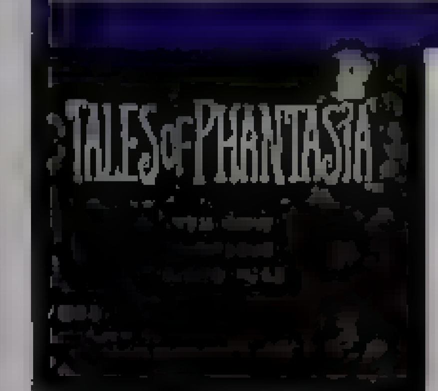
勇者斗恶龙VI幻之大地



发售日期：1995 12 9
出品公司：ENIX
游戏类型：RPG
磁碟编号：SF32023
怀旧指数：★★★

DQ历代最冗长的开篇令人昏昏欲睡，好在游戏步入正题后曲折生动的故事、独特的双重平行世界没有让玩家失望。堀井雄二在该作中对人物心理的描绘不吝浓墨重彩，游戏系统也有了一定进化。虽然沿袭传统的第一人称战斗画面依旧简单而沉闷，较同期的其它大作多有逊色，但320万的销量证明，DQ的忠实拥趸是不在乎的。

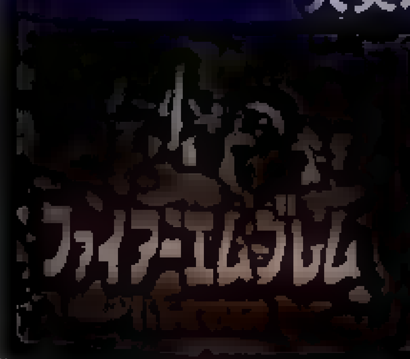
幻想传说



发售日期：1995.12 15
出品公司：Namco
游戏类型：A.RPG
磁碟编号：SF48001
怀旧指数：★★★★

电视游戏史上第1部48M作品，容量的增加使主题歌和配音得以出现在16位主机游戏上，游戏表现力大幅提升。丰富的剧情与不乏特色的系统使之成为Namco又一部招牌大作。当年由于很多玩家的磁碟机只有32M容量，因此未能及时体验，现在用模拟器可以弥补这一遗憾了。

火炎之纹章·圣战之系谱



发售日期：1996.5 14
出品公司：任天堂
游戏类型：S RPG
磁碟编号：SF32032
怀旧指数：★★★★★

这是“纹章”系列在国内人气最高的作品。上半部结束时情节风云突变，给玩家强烈震撼；下半部依赖前面的恋爱育成和道具传承，难度降低，节奏舒缓。由于引入特技、恋爱和大地图作战系统，游戏突破了以往单线强制流程战棋游戏的局限，相当耐玩。

星之海洋

发售日期：1996.7 19
出品公司：ENIX
游戏类型：RPG
磁碟编号：SF48002
怀旧指数：★★★

第2部48M游戏，超任上最后的RPG大作。由于是《幻想传说》主创五反田义治等人转投ENIX后的作品，故此游戏系统和表现手法颇为相似，让这两部形单影吊的超容量大作颇有些处境尴尬。不过由于游戏品质尚佳，后来双双成了两家的系列名作，倒也有趣。

超级大金刚III



发售日期：1996.11.23
出品公司：任天堂
游戏类型：ACT
磁碟编号：SF32037
怀旧指数：★★★

“大金刚”系列中，任天堂将超任机能的潜力发挥到了顶点，绚丽的画面几乎令人怀疑这是32位主机的游戏。精细的动作，奇巧的关卡，带给玩家酣畅的乐趣，堪称2D横版动作游戏的巅峰。

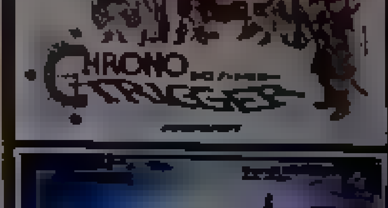
火炎之纹章·多拉基亚776



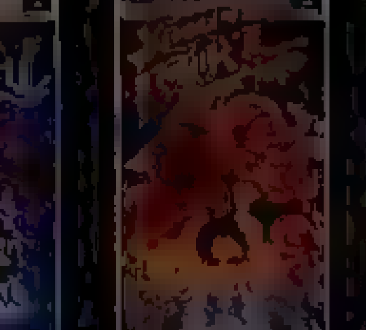
发售日期：1999 9.1
出品公司：任天堂
游戏类型：S.RPG
磁碟编号：SF32056
怀旧指数：★★★★

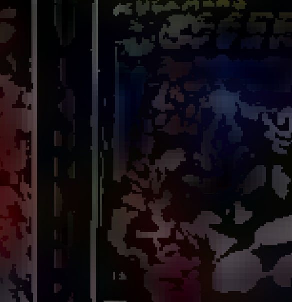
初发布时需通过Nintendo Power方式在便利店写入空卡，后在2000年1月21日发售卡带版。作为《圣战系谱》的外传，揉合了前两代作品的优点，系统更加完备，是加贺昭三离开任天堂的告别之作，也是超任最后的大作。

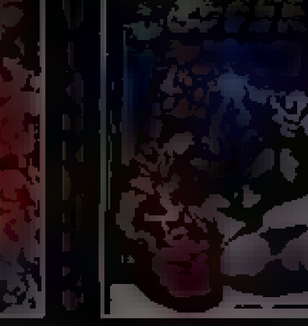






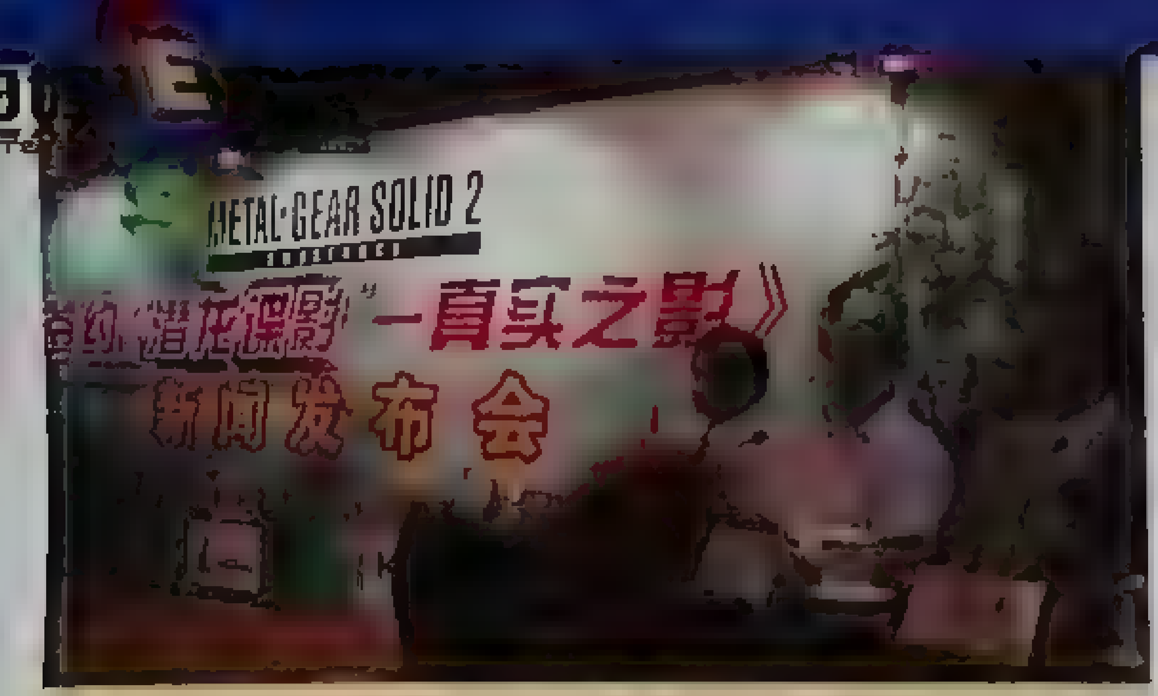






除了同期其它机种名作的移植外，超任原创经典游戏何止百计，以往由于各种条件限制，玩家难免有遗珠之憾。今日的玩家拜模拟器所赐有了博览经典、拾遗补阙的可能。第一款超任模拟器是DOS下的Snes0.01，无声音支持，错误不断。后来Zsnes诞生，两部模拟器竞争激烈，更新次数频繁。直到Snes推出WINDOWS版本，Zsnes当仁不让跟进，至今Snes9x和Zsnes仍然保持旺盛的活力，成为能够完美运行绝大多数超任游戏的模拟器双璧。

往昔游戏的苦乐年华，留给玩家的另一点缺憾是游戏语言问题。如今，很多玩家热心于超任游戏汉化工作，《天地创造》、《最终幻想VI》、《火炎之纹章·多拉基亚776》、《火炎之纹章·纹章之迷》等名作已得到完整汉化，效果良好，更多经典游戏的汉化工作正在进行中。模拟器+汉化+互联网，使超任游戏的魅力至今不衰。正是：弹指十三年，天堂余韵传。游戏千古事，人间一宵谈。■



全球首部DVD9规格的PC游戏 潜龙谍影：真实之影 蓄势待发

寰宇互动科技有限公司与科乐美行销（亚洲）有限公司（KONAMI）于6月18日联合召开新闻发布会，正式签署《潜龙谍影：真实之影》的大陆地区授权发行协议。

《潜龙谍影：真实之影》（Metal Gear Solid 2 Substance）是KONAMI正式注册的游戏中文名称，通常也被称为《合金装备Ⅱ 实体》。它不仅包含了家喻户晓的《潜龙谍影：自由之子》所有剧情和游戏内容，同时还增加了200多个VR任务和100多个附加任务，另有5个"Snake传说"，可以说是此系列游戏迄今为止内容最为丰富的黄金合集。此次PC版本是整个PC游戏界首个采用DVD9高存量规格的作品，也将成为保留PS2版所有影音品质的高水准移植大作。这款游戏预计将于7月15日在国内首发。

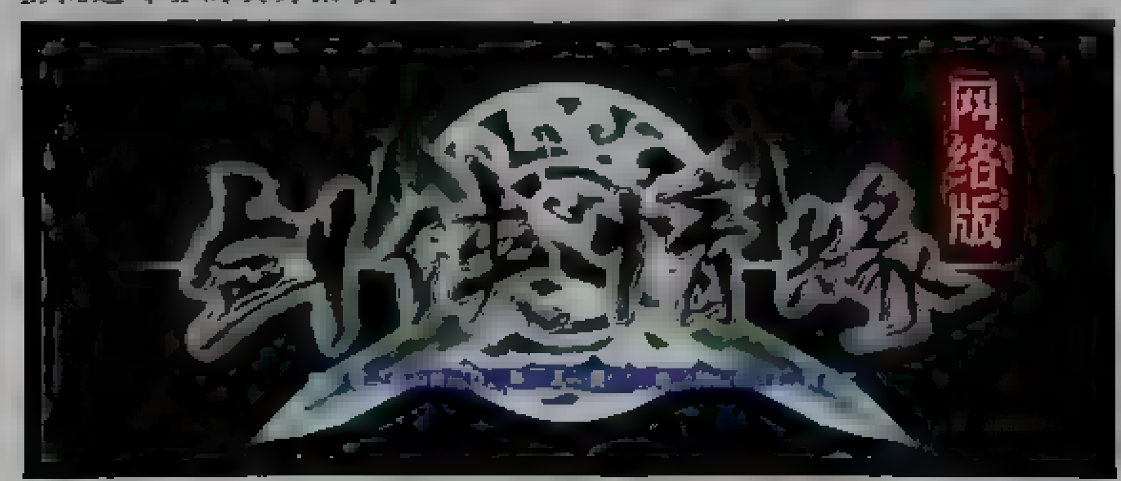
《剑侠Online》谱曲收笔 主唱担纲又成悬疑

金山公司斥资1500万研发3年的《剑侠情缘online》即将开始内测，受到业内广泛关注。《剑侠情缘》单机版拥有700万玩家基础，音乐备受好评。此番，被业界誉为"中国游戏音乐第一人"的罗晓音继续为网络版谱写全部乐曲，目前，主题歌已经确定为《这一生只为你》、《剑侠情》和《大英雄》三首。

金山旗下西山居工作室是国内最具品牌价值的游戏制作组之一，迄今发售的七部作品中，《剑侠情缘》系列已成为国内自主研发游戏中的代表。罗晓音一直负责西山居游戏的音乐音效制作，从《剑侠情缘》的《游戏》开始，陆续为西山居所有游戏创作了近百首经典游戏音乐，其中《纵横江湖》和《天仙子》分别由"炼人制造"和谢雨欣主唱，作为改编自金庸名著《侠客行》的同名电视连续剧的片头片尾曲，在国内游戏界可谓"一览众山小"。

据罗晓音介绍，《剑侠online》中运用男女声分别演绎《这一生只为你》和《剑侠情》，将令广大玩家更好地体验游戏中的英雄本色与儿女情长。另一首《大英雄》则由罗晓音领唱，西山居全体成员合唱。其中一句"刀厚重，剑轻灵，要做就做大英雄"体现了西山居"要做就做最好"的雄壮决心。

目前网络游戏风头十足，由金山公司打造的这款武侠游戏大片《剑侠情缘online》更是牵动百万玩家的眼球。罗晓音新曲创作告捷后，谁来主唱《这一生只为你》和《剑侠情》又成为玩家的关心目标。据金山公司透露，已经与一些歌手经纪公司开展接触，将在保证歌手影响力的基础上挑选专业的实力派歌手。



石器6.0 新增双向短信服务

《石器时代》日前已全面开始6.0版本《海贼王遗迹》的升级工作，除了游戏本身内容的更新提升，北京华义还通过技术攻关，利用本次升级为广大石器玩家带来了一个好消息——双向短信服务。

网络游戏的精髓在于玩家之间的交流，很多玩家都有过在游戏中苦苦等待好友上线的经历，或者有好消息想告诉好友却苦于无法同时在线之类的烦恼。为给广大喜爱《石器时代》的玩家提供更加周到、丰富的服务，此次北京华义推出的双向短信把玩家交流的天地由游戏延伸到了真实世界，使玩家可以在有限的游戏世界实现无线沟通。

使用双向短信服务可以发送手机短信到游戏中好友的游戏界面上，在游戏中也可直接从游戏界面上发短信到好友的手机上，沟通的全过程全凭借WAEIQ号码，不会泄露沟通双方的真实手机号，充分保护玩家隐私。申请WAEIQ号码只需在华义游戏网上进行免费手机注册，将游戏账号、手机号和WAEIQ号码相互绑定，即可在游戏内外利用自己和接收方的WAEIQ进行短信联络。有关WAEIQ注册的信息详见http://www.wgs.com.cn/mobile/mob_reg.asp



[illegible]

由新浪电子商务有限公司冠名，搜方科技主办，方正、天人互动、怡采、网图公司[illegible]视频大赛，其官方站点下载量目前已突破10万次，视频比赛下载服务器每周15万用户登陆，本周参赛数据突破3000GB！由于一些原因，原定于6月20日在北京举办的决赛和颁奖仪式推迟，原定于5月20号截止的作品收集和投票也将推迟到9月。请密切关注本次视频比赛官方网站www.showgo.net

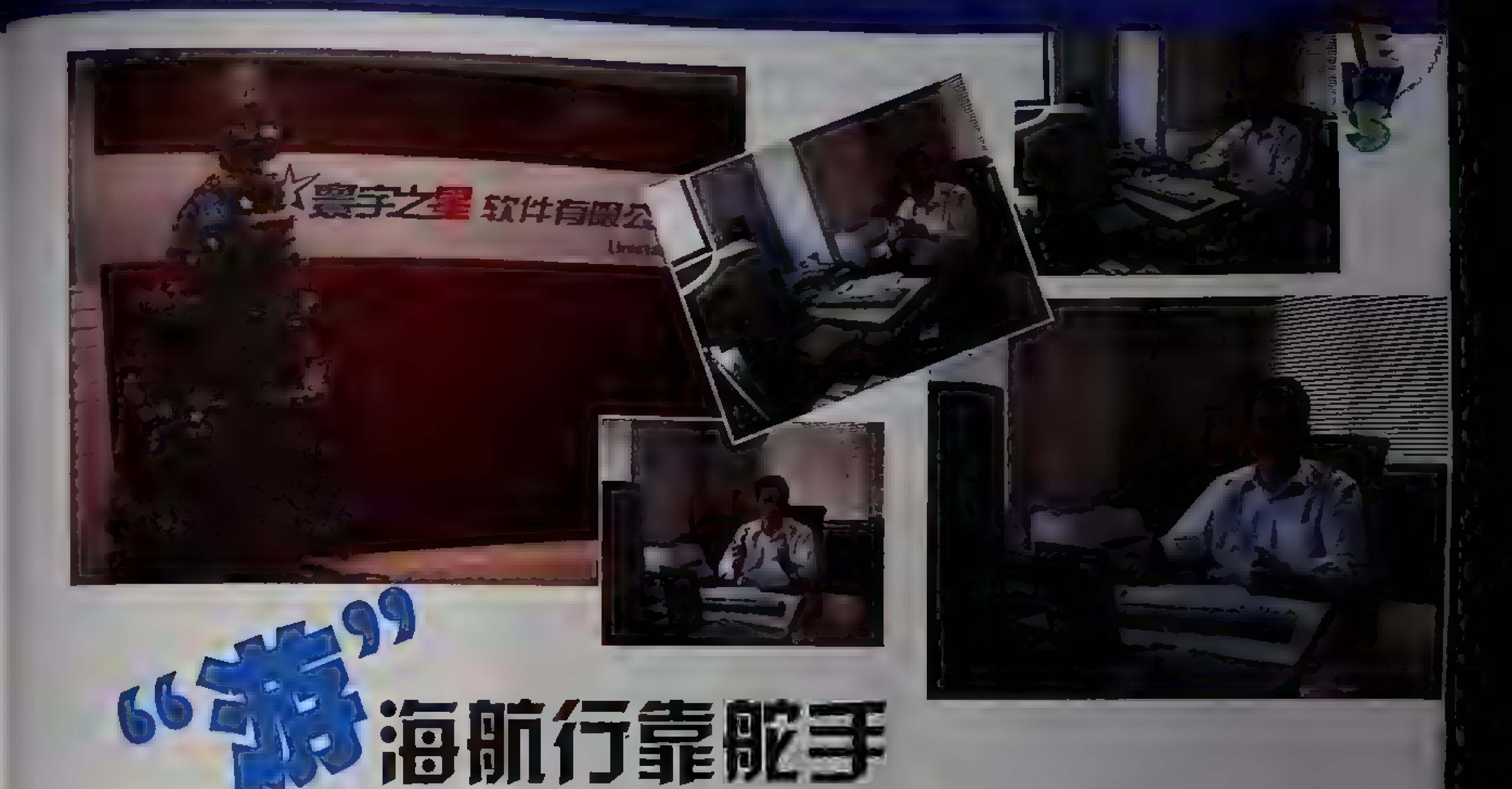
斯普软件续写轻松大唐盛世

在稳健生存、不断推出作品的国内开发公司斯普软件，继《青蛇》之后将在暑期再度出招，这一招的名字叫做《大唐英雄笑天下》。

该游戏是一款大富翁类的休闲游戏，最大卖点在于将唐初的历史背景、脍炙人口的英雄人物与桌面休闲的游戏类型相结合，并在大富翁类游戏中加入了RPG的因素。大家将一睹李元霸、秦琼占地盖房，罗成程咬金擂台比武的搞笑场面。另外，游戏以古都长安、大唐之国、天堂苏杭和西北大漠四个地域作为地图，并加入当地的风景名胜，在到达这些名胜的方格后，会出现相应的介绍，令玩家享受坐地游天下的感觉。



在游戏作品集中上市的暑期，《大唐英雄笑天下》作为一款精美小品，或许可以给玩家带来轻松独特的游戏体验。



"游"海航行靠舵手

——寰宇之星总经理傅世华经营策略一席谈

如今网络游戏多了，我们这些上了年纪的老玩家也就玩得少。当年红极一时的老牌游戏厂商们也渐趋沉沦，鲜有声息。倒是2001年才成立的寰宇之星这两年还能时不时弄出点动静，如今俨然已成为中文单机游戏在国内的龙头老大。在一个网络漫天下的"大同"时代，寰宇之星逆势而行而且大获成功，着实称得上是商战经典案例了。带着关注和疑问，本刊记者于近日走访了刚刚从美国E3归来的寰宇之星总经理傅世华先生。没想到，傅总竟是这样一位——

新入行的老玩家

我1978年就开始接触游戏，玩得比较沉迷，所以连大学也没读，但却是直到2000年才真正进入游戏行业。在2000年以前，我一直是从事国际贸易的。但是由于很早就认识了奥汀科技的居贝文总经理，所以我从1990年开始就开始对游戏做比较认真的研究。那时候居总还没有开公司，但提起过要开游戏公司，所以我从那时起就想做得深入一点，所以我说"你开公司我一定来……"结果后来他们真的成立了一家游戏公司，可是薪水只有3000块，太少了，因此我当时没有加入这个行业，先去做国际贸易了。

2000年，我终于决定到游戏行业闯荡一番，先是到奥汀科技当业务经理。其实我回台湾做游戏的最主要的一个目的就是不想出国了。我以前是做水产贸易的，年薪很高啊，超过百万的，所以家人朋友多有不解。现在对我个人而言，做游戏只有一个愿望，我一定要在游戏产业中发展起来，我希望中国的游戏产业能够发达，也要看看我到底能为中国游戏产业的发展做多少贡献，因为我要证明我当时的选择是正确的。

在失望中看到希望

坦白地说，自2000年进入游戏行业，我对这个行业是蛮失望的，因为在整个中国，我感觉游戏还称不上产业，整个产业结构和秩序非常混乱。但是当时抱着一腔热情，想看看能不能通过自己的努力，为游戏业做点贡献，就坚持了下来。

2000年4月，我第一次来到祖国大陆。2000年10月，我正式提出"在大陆成立自己的发行公司"的建议。因为我之前有7年时间是在国外发展的，做的产品也都是全球市场，所以我知道那种通路或发行的重要性，所以我说发行一定要自己掌握。2001年7月，我终于说服大宇资讯、宇峻科技、奥汀科技、风雷时代、弘煜科技五家公司，于2001年11月在北京正式成立了寰宇之星公司。

现在说起来很简单，但实际上中途是有很多变化的，因为刚开始大家都是反对的。中国人就是这样嘛，要同行来合作真的很困难。整个说服过程大概持续了10个月，从2000年10月一直到2001年7月。奥汀和宇峻由于平常关系不错，所以很容易就同意了，风雷和弘煜是因为当时有个联谊会，我在会上提出了想法，获得了他们的认同，所以也很快同意了。但是最后要跟大宇谈合作的时候，阻力就大了，因为大宇毕竟是个上市公司嘛！最后还是由于仙剑之父姚壮宪姚总的大力支持，最后终于点头同意了。刚开始，大家是希望小规模做做看，没想到发展得很不错！

回首这几年的经历，我最大的感受就是——事在人为，只要我们愿意做，很多大家认为不可能的事情，也可能做得很好。当初很多人觉得要这五家公司合作是不可能的，我做到了，现在很多人说单机游戏没戏了，寰宇之星成了中文单机游戏的头牌厂商……所以我说，很多事情只要我们觉得有兴趣做，就可以做出成绩来。

舍小利而赢大市场

其实阻碍五家公司合作的最大问题有两个：一是现有产品、现有利益要先牺牲一部分，二是对智冠那边不好交待。

很简单，当时中青旅创先还在，智冠、晶合也都有庞大的销售渠道，以奥汀为例，在《三国群英传》上我完全不投入任何人力，直接扔过来10万套，立刻可以确保一笔收入，但是自己来做能不能做得到，当时谁也不敢说。那时每家公司都有像《轩辕剑》、《新绝代双骄》这样的主打产品，每一家自己扔过来就会有一笔确定的收入，因此这对他们来说是

最难克服的一点。另一点,如果我们自己做发行,大家会觉得对智冠在面子上过不去,因为大家之前跟智冠的合作都不错。其实我之前我也与智冠接触过,也表示出了我对他们在大陆这边的做法不太满意,但是毕竟在游戏产业,你要找懂游戏的人,又要找有管理经验的,还要有跨地区管理经验的,这种人太少了;不是说智冠不想做好,而是很难找到一个全方位兼具的人。所以最终我们还是决定自己来做发行。

现在看起来,我们当时的决定还是对的。如今我们的产品销售量比以前交给别人卖好得多了,而且我们还获得了大陆市场的大量讯息,知道大陆的玩家喜欢什么样的产品了。所以现在我们主要做强作,因为无论从销量到市场推广,大作达成既定目标的难度要小得多。对智冠那边,我们在台湾省还是跟他们保持着很好的合作关系。

其实我现在的感觉是,不要说智冠了,我觉得我们两岸三地的游戏公司是根本没有竞争资本的,包括渠道、零售等各个方面,当前大家要做的就是如何团结,如何合作,不要等到国外那些强大的公司进来了,那时大家就会很难过了。我在国外做过多年,那些超级通路商真的是强得不象话……

渠道:万变不离其宗

的确,寰宇之星背后的五家公司多是以技术见长的,而且我以前做的是水产贸易,不是游戏,但是产品通路其实是万变不离其宗的。第一,一定要从上游到下游,最上游产品一定要好,只要你产品好,往市场下游去的时候就是顺水推舟啊,很好做。我们当时也有这样的考虑,而且那时也有其他公司想要一起合作,但我认为他们的产品还不够好。我玩了25年游戏,我自己很清楚什么样的产品人家能够接受,所以那时我们就决定一定要走精品路线。

运营之初,寰宇确实遇到了一些困难,比如说北京这些大盘商,我们一去就是收现金的,收现金才出货,我不用寄卖的,所以厂商全部反对。但是我们的产品是好东西,是确定可以赚钱的,所以虽然大盘商抵触,但整个中下游厂商全都想卖,因为有好的产品,我们的做法也就很快被市场接受。当然,在这个过程中,我们也为厂商提供了很多帮助和便利。

对于内部管理,我将国外的经验引进来,让我们的员工出国去考察,也提供了一些很有效的建议,让那些零售店批发商做得比以前更好,所以在有利可图的情况下,大家慢慢地从排斥变为接受。

其实我来这边以后最大的感受,是我们中国游戏界的从业人员都十分努力,但方向往往是走偏的,就是说我们有很伟大的精神,却没有很正确的方向。就好象船要撞山了,你说那些水手没有努力吗,不是,每个人都在努力,但不会有好结果。比如,以前大家都觉得做产品越多越好,实际上这是大错特错的,因为东西要卖得出去才好!卖不出去,你拿的再多,只能造成大家的库存,繁琐的善后处理。诸如此类,国内游戏人有很多不正确的观念,很麻烦。这一年来,寰宇能够得到市场的肯定,我觉得我最大的贡献就是方向把握得比较好。

由E3看危机与机遇

5月我去参观了美国E3大展,最主要的任务有三个,一是了解全球市场的现状,二是看看有没有与国外厂商合作的机会,三就是看看一些老朋友。

我此次美国之行的感触是很深的,首先是全球游戏市场正处在一个很尴尬的境地,不管E3大展展得多么轰轰烈烈,多么繁荣,看了5月的财报就知道了:第一、微软,第一季赔了1亿9千万美金;第二、任天堂,营收少了1000亿日币;第三、索尼,以前打死不降价,现在不但主机降价,游戏也降价。

前几天,3DO申请破产保护,可谓惊震游戏界。我只能说,一个企业发展到大规模的时候,内部有很多问题真的不是我们一般人可以理解的。但有一点可以肯定,之前在美国、日本,产品出货是卖断的,拿过去就不准退。中国为什么那么辛苦,关键是卖不出去还可以退货。现在很不幸,美国也已经是这样了,你要进沃尔玛的通路,头一条就是一定要可以退货。今年E3展出了1500款游戏,我们能说得出几款,这就是说这个世界上卖钱的游戏只有前面那十几二十名,另外1480个都是在赔钱的,你说那些发行公司能怎么样?!

还有,以前美国游戏固定价是49.99美金,不管什么产品,现在已经不是这样了,29.99、39.99都有,这个情况就很不乐观了。我们知道,你要是游戏机平台的游戏研发公司,首先你要付一笔平台费给主机厂商,其次还要付生产费,而这两个费用是没有降的。然后,你卖给通路商,像沃尔玛,他销售产品的折扣是固定的,所以你现在降到了29.99,那表示对通路商、零售商和微软、索尼等的利润是没有影响的,压缩的是研发公司的利润,这是他们当前面临的最大难题。面对困境,他们一定要朝三个方向努力:一、降低成本;二、扩大产能;三、开拓市场。这时,我也由此看到,这是中国的一个绝好机会。

第一个机会是开发人员的。美国的开发人员成本很高,我记得2000、2001年的平均工资是50万元人民币,用这个基数算下来,开发一套产品最少要150万美金,多的将达到300~400万,如果市场销售不理想的话,当然划不来了。对中国的开发人员来讲,机会就来了。举个最明显的例子,美国卖得最好的游戏——《模拟人生》系列,他们的程序主管是中国人,徐昆祺先生,小组里面还有很多中国留学生,他们的薪资哪有那么高啊。但是机会也是需要资本的,对中国的开发人员来讲,第一是有没有够强的外语能力,第二是要有完整的教育背景,最好还有一点游戏制作经验。

第二个机会是市场。国外的游戏市场已经开发得差不多了,日本、欧美都已打破了头。现在国外厂商最想做是中国,但中国的消费力不够。那你说他们有没有机会吗?有,如果用中国人来做开发,把研发成本降下来,那最终就有机会把在中国出售的产品价格降下来了。我一直认为,以那些国际大作的品质,像《最终幻想》,如果他们愿意把价格降到200元以内,那一定会有人买。

当然,这个机会的获得也是有条件的。

第一、形成一个有序且稳定的市场。如果你现在与国内的那些渠道商做生意,那一点机会都没有了。研发说发行公司你几折出货,批发几折出,零售固定几折出,这一点如何稳定化,然后形成有秩序的作业,是非常重要的。唯有如此,人家才愿意进你这个渠道来。不然的话,我给你7折,你还6 8折卖给人家,半年后回来说给我5个点的返点吧,那整个市场秩序就乱了。未来市场是有的了,就看这些渠道商们怎么才能让它变得更加健全了,在国外市场不景气的情况下,抓住机会!

第二、一定要整合,现在国内厂商的规模都太小,只要规模大一点,先期吸引到足够的资金,然后去国外引进一套比较好的引擎,像我们今年在E3看到的最好的引擎——DOOM3和Half-life2,然后请三五个博士,好好研究一年半载,以后拿出来的就是世界级的产品了,要跨入国际有这么难吗,没有啊!这个引擎你研究透了,再拿点钱出来,一起把成龙和李连杰请来,让两个人在秦始皇的古墓里面去冒险,那怎么会没人爱玩呢,我随便提提大家都会觉得很有趣,这种东西都是可以做的,一定可以做,不仅在中国会受欢迎,拿到国外也一样。

我们当前的游戏公司规模太小,而且他们只做国内市场,市场也太小,所以不敢大力投资,造成了恶性循环,产品越做越小,品质越做越差。我觉得大宇的做法是最好的,其中文游戏在国内应当是首屈一指啦,但他们还不满足,老老实实在北京上海各设了一个长期的研发中心。然后与国外厂商合作,同时投资寰宇之星,全方位展开。

总之,中国的机会是有的,就看大家怎么去把握了。

由国内外市场差异看网游过热

对于网络游戏,我还是再三奉劝大家不要过热。这是个新的东西,的确很新鲜,绝对可以一下子吸引很多人进来玩,但中国人有这个特性,一窝蜂进得快退得也快。

为什么欧美、日本不喜欢网络游戏呢,有几个主要原因:

第一、他们崇尚户外活动,民族性就是这样,全国上下风气都如此,所以网络游戏在那里不会红到哪里去。

第二、欧美及日本的人工、土地成本非常高,要做一个网络游戏,就要请很多GM吧,还要3班24小时运转。游戏橘子在日本投资做《天堂》,之前就有很多分析并不看好,因为日本是个有制度的国家,加班费是2倍,超过12点3倍,日本平均工资15~16万日币,约合1万人民币,你请100个GM,收费又与中国差不多,那肯定要吃不消了。在日本,收费最高的本土网络游戏是《最终幻想XI》,1200日币/月,相当于80元人民币,那他们都要做不下去了,更何况在国外厂商呢!成本是在中国的多少倍,而产出差不多,根本划不来。

第三、游戏机游戏比网络游戏好玩太多了。

这么说吧,网络游戏为什么在全球百业萧条时却能逆势上扬呢,因为游戏是低消费的,网络游戏更低,所以网吧一定会流行,但我不认为网络游戏以后会有多好。我是不敢说网络游戏会消亡了,但只是同业竞争就会让底层厂商都死光光了,最后只留下几个能赚钱的,台湾省已经是这样了,140多个网游,能赚钱的就那15~16个,剩下的100多个怎么办?!

还有,社会一旦发展的时候,它会先发展哪一项?中国一定是先发展体育,也是户外活动啊,然后是教育,最后才可能是游戏。所以,虽然现在网络游戏带动了整个行业的发展,网吧遍布全国,宽带四通八达,有点像火车头的作用,但由此而来的负面问题也是明显的,首先是网游戏会耗费玩家大量的时间,这个影响是很大的。

当然,网络游戏并不是没有机会,关键是内容要改。我认为未来网络游戏只会留下三种:第一是先行者,不是说你早入市场,而是说类型题材,《传奇》是PK型的,MU是第一个3D游戏,这种先行者都比较容易取得成功;第二是资本多的获胜,广告2000万3000万拼命地打,像新浪、搜狐,他们的网络资源雄厚,几千万会员在那里,一点一点慢慢推,总有推开的那一天;第三,自有产品,市场怎么要求我就怎么做。

单机游戏仍然大有市场

寰宇之星成立于单机游戏没落网络游戏兴起的交点,但发展策略始终未变。我对寰宇的希望是国内国外产品都做,单机网络都做,实体虚拟也都做,最好是六项全能,现在主要是中文单机游戏。

为什么我要选择市场低迷的时候做这个?大家可能没有做过国际贸易,像这样的机会应该叫做千载难逢!在整个市场信心崩溃的时候,你站在那里告诉大家——请相信我!不费吹灰之力,不用多少资源,你就取得了整个中国市场的认同。现在大家都觉得寰宇的单机游戏不错,是真的吗,也不过和以前差不多嘛!反过来,如果你想在网络游戏市场中赢得全中国的认同,那就不会这么简单了……

我记得以前华尔街有个股神叫彼得·林屈,他说过四句话——市场在绝望中萌芽,在怀疑中成长,在荣锦中衰退,在期待中毁灭。当初.COM泡沫化,大家全都以为没戏了,但它却借着网络游戏再次开始萌芽了……这个规律我已经在市场中见证了多次。

游戏产业不需要游戏高手

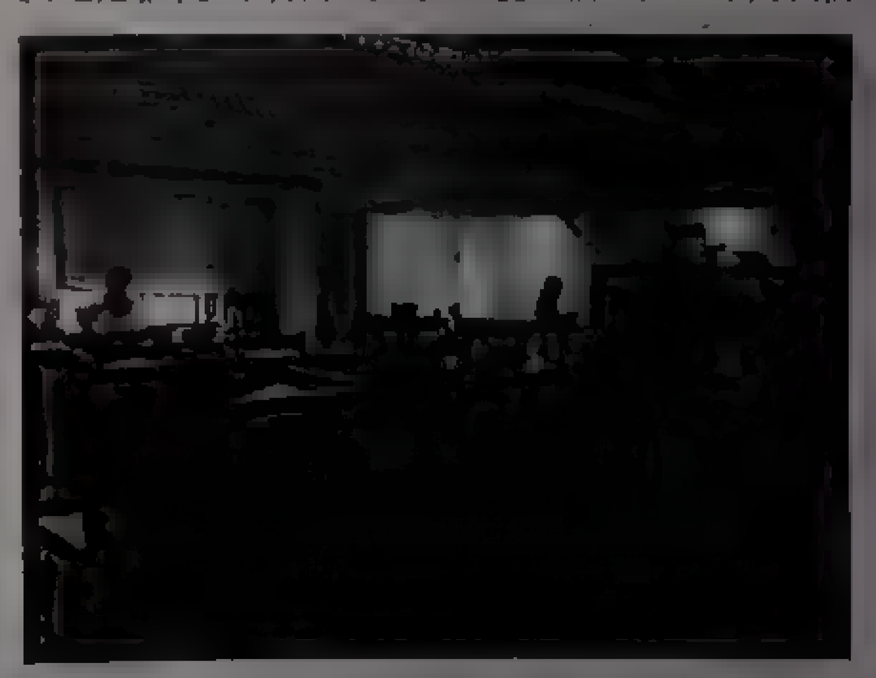
我知道有很多人想进入游戏行业,但是请千万记住,我们最不需要的就是游戏高手!原因有三:

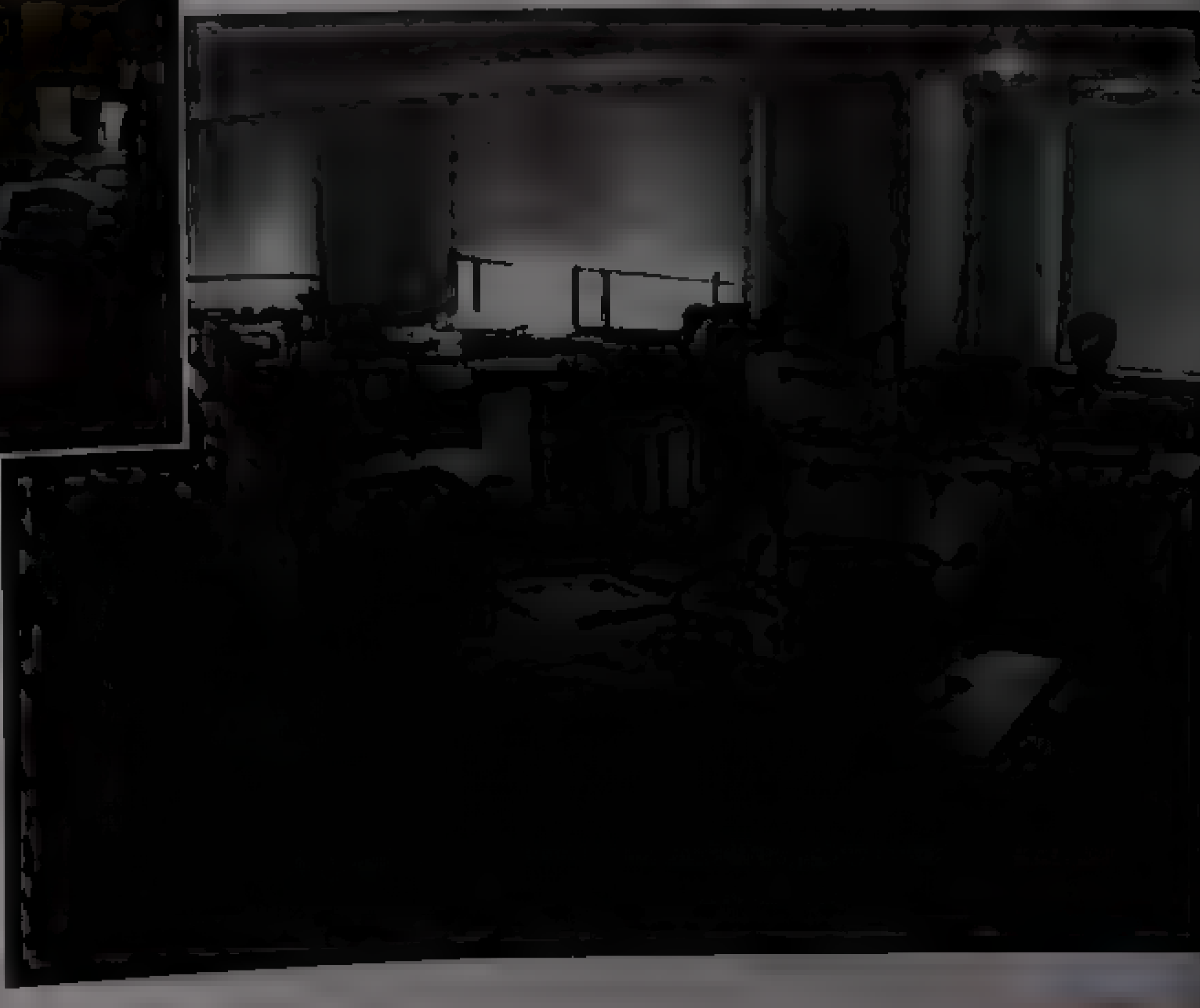
第一、如果你是一个游戏高手,那就说明你需要很多时间去玩去练,表示你的时间管理有问题;

第二、长时间玩游戏的人往往性格比较孤僻;

第三、如果你想成为游戏高手,说明你的个人英雄主义严重,而游戏行业中每一项工作都是需要团队合作的,绝对不允许个人英雄主义。

这里我也提醒广大的玩家,偶尔玩玩游戏是很好的。游戏有什么不好的,其实适度就很好,我绝对支持!但如果为了在网络游戏里练级或单机游戏玩得不上学了,这是非常要不得的。大家一定要记住,人生才是我们最主要的游戏,不要为了玩其他支线游戏,把人生这个主线游戏都给忘了!





带你进入成人化de游戏世界

——东方互动细说A3



提起海虹集团，玩家们可能会感到有些陌生，但是一说到海虹旗下的几家网络游戏运营公司联众、亚联、中公网、捷一峰等，玩家们肯定是再熟悉不过了。至今，海虹集团已经前后运营了8款网络游戏，在数字文化事业上一直走在国内企业前列。海虹与韩国著名游戏公司ACTOZ的合作也是从2000年10月第一款中国武侠风格的网络游戏《千年》就开始了，经过两年多的配合，双方在运作方式、信任程度等方面都打下良好的基础。不久前，海虹与ACTOZ在国内合资成立了一家新的公司——东方互动。据悉，东方互动将针对后续ACTOZ在国内推出的产品进行运作，第一款产品将是——A3。

为了了解有关这家新公司的更多情况，记者于日前走访了东方互动公司《A3》中国筹备组负责人陈光先生。

问：首先祝贺东方互动正式成立，同时也请您谈一谈东方互动的成立对海虹和ACTOZ具有什么样的意义？东方互动的发展计划是怎样的？

答：网络游戏市场是近几年发展迅速的市场领域，作为国内的上市公司，海虹在联众、中公网、亚联等企业的投资，已经获得了不错的社会效益和经济效益。此次的合作，海虹更看重网络游戏市场的发展与潜力，希望可以通过此次与韩国具有技术实力，并且在国内被广大玩家认可的游戏开发厂商ACTOZ的合作，不管是从产品层面、技术层面、服务层面都在网络游戏市场中有更强势的表现。而韩国取得测试排行榜第一位的游戏《A3》成为东方互动在国内运作的第一部产品。

问：《A3》将是东方互动的第一款网络游戏，那么A3的游戏名称有什么含义？中文名称确定了吗？

答：《A3》是一款典型的幻想类全3D网络角色扮演游戏，但是与现有的同类游戏风格不同，《A3》注重强调人物动作的真实感和力量感，让玩家在游戏过程中有一种真实存在的感觉是其追求的目标。相对以往的网络RPG来说，《A3》在RPG的基本玩法中还增添了一些放置模拟等多种其他游戏类型的要素，这无疑使游戏的可玩性得到了很大提高。此外，需要特别指出的是，《A3》对于战斗的火爆和血腥描写程度要强于一般网络游戏，不仅在中国，就算是在网络游戏多如牛毛的韩国来说，这也是独一无二的。同时，《A3》中将有多达上千个任务，让玩家不再一味的杀怪和练级。

《A3》的中文名称目前还没有确定，A3是由ART（艺术）、ALIVE（活力）、ATTRACT（魅力）三个英文单词合成而来的。

Art，表明了ACTOZ公司试图要创造一种“Graphic Ecstasy”的强烈愿望。高水平的图片和电影般的运镜方式、宏伟而感人的主题曲和音效，把游戏处理得就像一件艺术品。

Alive，意味着赋予游戏中的平面人物以生命，给人以一种生动鲜活的感觉。制作人员不放过游戏中每一个微小的细节，使游戏自始至终都充满了写实的描绘。

Attract，意味着游戏通过推出放射着奇妙魅力的英雄人物，试图追求一种“高级的诱惑”。

问：作为一家新公司，为什么不选择当前技术、市场都已经比较成熟的2D网游作为市场的敲门砖，而选择全3D的《A3》呢？

答：网络游戏从以《传奇》、《千年》为代表的2D网络游戏时代，慢慢过渡到以《奇迹》为代表的画面表现更细致、更有立体感的2.5D网络游戏，全3D网络游戏，随着这一阶段《无尽的任务》、《魔剑》、《骑士》等产品的陆续测试，国内很多玩家已经可以接受全视角操作的3D网络游戏，3D网络游戏是市场发展的趋势。

ACTOZ在企划之初就没有简单地把《A3》定义为一款单纯的网络游戏，它以提升成熟玩家的艺术享受为出发点，故事架构严谨，取材于中世纪的北欧神话，从人物到建筑的表现都非常精细，音乐部分则由曾经为电影《第五元素》提供完美音乐的伦敦交响乐团和莫斯科交响乐团鼎力打造，同时14首《A3》主题歌曲全部由韩国8位顶级歌手演绎，并已经由BMI唱片公司发行。不夸张地说，《A3》堪称一款具有世界水准的艺术作品。

作为著名的网络游戏开发公司，ACTOZ的技术实力是有目共睹的，同时，我们与ACTOZ已经进行了两年多的合作，因此我们对后续产品的开发、升级换代及市场运作有足够的信心

问：《A3》最大的特色和优势是什么？

答：《A3》最大的特点就是为玩家创造了一个成人化的网络游戏世界！

我们知道，游戏是一种轻松休闲的娱乐产品，而网络游戏有自己的世界观，同时也是虚拟的社会。推出《A3》的目的是给成熟玩家更多的游戏空间，并不表示《A3》是低级趣味、有悖道德规范的游戏，而是为高素质的成熟玩家准备的。正因如此，我认为，《A3》玩家的年龄层应该在18~30岁之间，而在网络游戏中成长过2年左右的成熟玩家族群，更是《A3》用户的中流砥柱。

网络游戏的初期大作UO和EQ都有足够的文化底蕴，而相当多的玩家也都是对电脑很熟悉的成年人，虽然当时产品的画面与游戏规模和现在的大型网络游戏不能比，但当时营造的虚拟世界是十分成人化的，根据这一点，像《天堂》、《战场》这样的游戏在韩国都被称为成人游戏。

《A3》对成人化游戏世界的架构十分用心，力图展现完整的游戏背景文化与人生观、世界观，追求健康游戏氛围的游戏心态，以及成熟的服务和运作，让网络游戏的入门玩家真正成长起来。

问：《A3》进入中国市场后，能否与韩国同步进行版本更新和BUG修正？

答：这个也是为什么要成立合资公司的目的。有原厂技术力量的支持，能够保证产品更快速地更新与修正BUG。不仅如此，作为网络游戏运营商，如果不能更快地适应市场的发展与要求，将很快被市场淘汰，所以我们希望通过合资公司的方式，更方便、全面地了解用户的需求，更快速地作出相应的调整。

问：《A3》的汉化工作是由你们负责完成的吗？

答：目前我们正在做的工作正是这一步，第一期翻译工作已经完成。由于《A3》是北欧文化为背景的网络游戏产品，我们同时还借鉴了国内出版发行过的一些北欧神话的相关资料，希望更能贴近国内用户的口味。同时，在翻译的过程中，我们更注意到与繁体版本的共通性，希望可以给大家奉献一个汉化精细的中文版《A3》。

问：《A3》计划在什么时候正式开始商业化运作？



答：我们希望可以在暑期开始进行测试，不过由于近期SARS的影响，一些相关工作有所延后，但我们会全力以赴，力保如期推出。全新的《A3》官方网站（WWW.A3.COM.CN）在6月18日正式开通。

我们将根据国内玩家的消费水平定出合理的价格政策与收费方式，稍后我们将通过媒体告知广大玩家。

问：在客户服务方面将有什么举措？

答：很多公司最近都在讲提高客户服务质量，我想，对于网络游戏，需要给用户全方位的服务，关键并不仅仅是加快解决问题的速度、方便的密码查询系统、在线管理人员的互动，还包括快捷的信息渠道、便利的沟通方式、游戏文化底蕴的营造、正确的世界观与价值观的建立、配套游戏周边文化产品等诸多方面。后续我们会推出一系列的服务平台，请大家拭目以待。

同时，在国内的运营中，我们将严厉打击游戏外挂，加强GM管理，在避免玩家恶意PK及欺骗行为等方面也将出台严厉的措施。

问：年初的《传奇》事件在业内反响极大，您对这一事件有何看法？

答：《传奇》在国内的合作破裂，其实是我们很多业内同仁都不愿意看到的。处于发展和完善中的市场，还存在很多的问题，这些问题的产生，应该通过产品研发公司与产品发行公司共同努力来解决问题，加强研发公司与发行公司的沟通协调是国内代理公司今后都会看重的。作为正规的商业企业，商务上的合作应该本着诚信态度，个人对于《传奇》国内代理公司的做法不太苟同。

问：请谈谈您对当前国内网络游戏市场的看法？

答：经过2年多的发展，国内网络游戏市场不断扩大，玩家对网络游戏的认识也越来越清晰，因此市场需要更优秀的网络游戏，好的游戏品质和好的游戏运作公司更加重要。

同时，网络游戏市场也渐趋成熟，随着产品的增多，玩家更加重视服务质量与产品更新，对网络游戏运营公司的要求更加严格。所以，只有那些能够充分了解并满足用户需求，自身又有技术优势的公司才会具有更强的市场竞争能力。■





CIMO 竞技大赛再推电子竞技热潮

2003 年 5 月，一个全球性电子竞技大赛的序曲在中国展开。这次不是大家所熟悉的韩国的 WCG，而是来自法国的 ESWC（Electronic Sports World Cup），直译即为“电子运动世界杯”。这个名称比起 WCG（World Cyber Game）来，加上了体育的概念，从而更为贴切的将电子竞技作为竞技游戏与体育比赛相结合的产物。

说起电子竞技的由来及发展，最初在美洲有两个职业游戏联盟：职业玩家联盟 PGL（Professional Gamers' League）和大家比较熟悉的电脑竞技职业联盟 CPL（Cyberathlete Professional League），两者都始建于 1997 年秋，都希望通过竞争性的游戏项目进行可独立支撑的商业运作。在以后的几年中，PGL 经历了无数混乱，最终停止运作并出售给曾是该联盟明星 Tresh 所有的 GX Media 公司。而 CPL 恰好相反，成功地组织了世界第一次十万美元电脑游戏大奖赛，紧接其后的是在亚洲举行的一场锦标赛，成为第一个在两个大陆上举行大赛的游戏联盟。CPL 已经证明了职业游戏运动可以独立生存，现在他们要回答的问题是他们还能走多远。

PGL 与 CPL 都是美洲的组织，而在欧洲的 Clanbase 已是目前最大的在线竞技游戏赛事。Clanbase 的标志性赛事 The ClanBase EuroCups 在欧洲非常引人注目，欧洲的顶尖战队都会参加这个比赛，并在赛季最后通过 LAN 决赛。在法国另一个重要赛事是 Lan Arena，由于全部采用 Lan Game 模式，所以国内玩家对其了解也是从去年才开始。Lan Arena 比赛地点设在巴黎，现场比赛规模远远大于 Clanbase，因为数千人参赛经常造成周围的交通堵塞，每次比赛都会被推迟进行。Lan Game 的赛事在欧洲经常举办，因为玩家可以开车穿梭欧盟国家之间进行比赛，所以欧洲玩家是世界上最幸福的地区性玩家。

再来看看中国。2000 年，WCGC（WCG 前身）在全球范围 50 多个国家开始比赛：中国的选拔赛在几乎没有宣传、没有地区预选的情况下，仅在北京进行了具有讽刺意义的中国选拔赛决赛，使得我们参加 WCGC 决赛队伍的水平受到局限，赴韩比赛没有获得好名次。2001 年的 WCG 中国区比赛，可以说是到目前为止中国竞技游戏的白金时代，无论比赛组织还是选手质量都是最好的一次：韩国总决赛期间也依靠 FIFA 与 SC 的 2 金 1 铜，获得了世界亚军的称号。这个成绩让无数玩家信心爆棚。但好景不长，2002 年 WCG 中国赛区的昏天暗地，使国内玩家把注意力都集中到了本土化的 CIG 大赛，这也是真正意义上的中国自己的全国性比赛，结果给玩家带来的依然是失望大于期望。

现在，距离上次大赛半年后，又一项国际性大赛即前述的 ESWC 将登陆中国。本次 2003 电子运动世界杯中国区选拔赛被称为“世模（CIMO）竞技大赛”。ESWC 的组织者 Ligarena 是电子运动世界标志性的名字，它组织的 Lan Arena 第一次比赛在 1999 年举行，聚集了来自欧洲 6 个国家的 600 多位参赛选手。2001 年 5 月在巴黎，第二届 Lan Arena 又聚集了来自 12 个国家的 1200 名玩家。同年 10 月，Ligarena 组织了第一届法国杯，那是一场为期 2 天的娱乐盛事。2002 年 7 月，1500 名玩家（包括 300 名世界级选手）在一个巨型赛场通过即时的网络，向来自整个欧洲的 1 万多名观众展示了他们的高超技巧。此次前所未有的盛会的成功举办，让全世界的玩家都为它欢呼。本次 ESWC 将吸引来自包括中国之内的 28 个国家，总数超过 20 万名的选手来参加比赛。

这次比赛所采用的比赛项目只有 3 个，分别为《魔兽争霸III》单人赛、CS 团体赛以及《虚幻竞技场 2003》单人赛。但在国内的世模大赛上，主办方将 UT 的比赛拒之门外。从国内的情况来看这也可以理解。首先能够很流畅的运行 UT 的电脑配置要求相当高，游戏要求昂贵的 Ti4600 显卡作为标准配备，在国内这类玩家群少之甚少，直接影响到参加比赛的人数问题。其次，以往所举办的单人 FPS 游戏大赛（Quake 系列为主）的参赛人数一直上不去，近来人数还在呈现不断下降的趋势。参考这两方面的因素，世模科技取消了 UT 在国内的选拔赛还是有一定道理的。而从另一个角度出发，也就是从玩家角度讲，他们还是希望能见到中国的 UT 玩家和国外高手交流的场面，毕竟看同胞和老外比赛与看两个老外比赛的感觉是完全不同的（也是爱国主义的一种体现哦），况且中国著名 Q3 玩家 RocketBoy 在去年的 WCG 上拿到过第 4 名，目前也在努力练习 UT，目标直指国际大赛。现在没有 UT 的选拔赛，我们只能说比较可惜。

CiMO 大赛的比赛模式与 WCG 中国预选赛可以说是如出一辙，均为地方选拔赛加总决赛的方式。原定计划是全国共有 12 个城市作为分赛点，经过 5 月中旬 2 周的选拔赛，将地区获胜选手汇集到北京，5 月 29 至 31 日 3 天内进行中国最后的决赛，选拔出中国最优秀的 CS 战队和魔兽III个人选手，在 7 月份飞抵法国参加 ESWC 的决赛。这个流程对参加过全国各类大赛的选手来说已是习以为常。

由于“非典”突发给国内比赛的时间和地点出了极大难题，主办方果断决定将原 CiMO 大赛分为两个阶段：赴法资格选拔赛从 5 月 29 日开始在浩方对战平台进行，而首届 CIMO 竞技大赛将在非典病情稳定后重新开始。

世模科技为本次大赛制定了口号与宗旨：挑战数字极限，打造竞技英雄。让我国网络竞技运动逐步与世界接轨，并在中国和世界范围内推动网络竞技的蓬勃发展。朴实无华的两句话道出了无数中国玩家的心声。虽然从规模上看，ESWC 的参赛国家数量仅为 WCG 的一半，3 个比赛项目也是 WCG 的一半，但对于中国玩家来说这已不重要，因为这同样是一个展示中国电子竞技水平的赛场，同样有机会能让五星红旗飘扬在国际舞台上。

在 ESWC 大赛开赛前，我们衷心期待代表中国参赛的选手能够充分展示中国玩家的风采。同时，还要祝愿 CIMO 竞技大赛成功举办，希望有更多更好的专业赛事能圆中国千万投身于电子竞技事业热血青年们的梦。■（文 / Crazy）





记得是在暮春时节，有感于周遭发生的一些事情，我把自己在《家游》论坛的签名由"Enjoy Everyday"换成了许巍《漫步》的歌词。当时有的读者发现后还试图进行一番精神分析呢^^，真要感谢他们的细致和热心。

《家游》因为工作调整和 SARS 疫情等客观原因，现在的办公地址回到了“娘家”科普出版社。同时主页域名和服务器租用期限已至，新的域名 www.playgamer.com 和新的电子邮箱将投入使用。这期间给大家造成的麻烦，我们深表歉意。看着下面那封“没有论坛的日子”的来信，我鼻腔中的 PH 值直线下降……

还是把这首简单而温暖的歌词献给大家。非常的日子尚未过去，我已经准备好怀念它了……

很多事来不及思考
就这样自然发生了
在丰富多彩的路上
[illegible]
让它自然地来吧
让它悄然地去吧
[illegible]
漫步在这人生里

当往事悄然走远
只留下清澈的心
[illegible]
漫步在这阳光里



来信选登

小马，以及家游的所有工作人员们：谢谢你们做出了如此好的杂志，谢谢，辛苦你们了……

哎，这个月 25 日我们就要中考了。家游 BBS 里有很多朋友是面临高考，像 freestyle，里克而梅……我们都面临着一个命运的抉择。这考试就像是一个最终决战，打败了它，游戏就赢了；打不败它，“对不起，从新开始”所以，我们一定要努力努力再努力，为了今后的命运，加油~~

有时候，对我们这些学生来说，玩游戏跟学习是很冲突的，家长和老师们都反对……可是呢，我们从没因学习放弃过我们钟爱的游戏。大家在游戏学习中间找了一个很好的平衡点。对于我们来说，学习是命运的选择，游戏是休闲和梦想……记得有一个朋友最大的梦想是成立个游戏开发公司，做出世界顶好顶好的游戏，为中国游戏事业做出贡献，但学习是做事业的本钱……

好了，就说到这里，下一期家游出来时，我刚好拿到中考成绩单，为我祝福吧……

再给小马发两首关于游戏的歌词，我自己做的哦~~

暗夜精灵

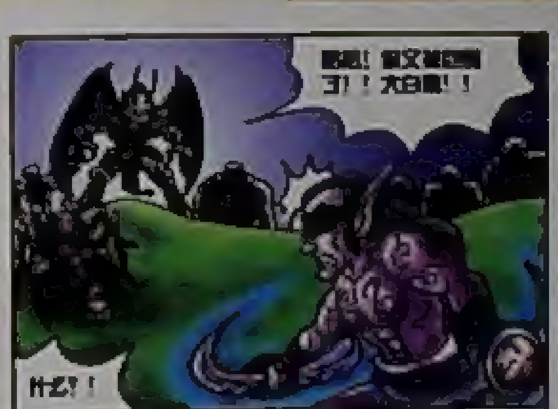
当这个世界开始变得黑暗
精灵放弃了宁静的森林神殿
重新拿起久违的弓箭
跟随祭司加入征战

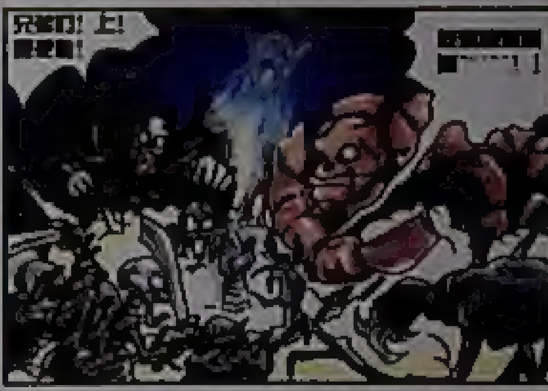
当血腥腐朽已经开始蔓延
精灵也免不了这场沉重灾难
他们与人类联合起来
黎明曙光覆盖黑暗

精灵的高尚灵魂不会背叛
不论征战中还是从前
精灵的美丽神殿不被污染
不论保卫它多么艰难

祭坛结束 征战完
远古的神 海角天边
重返森林 美丽家园
古老咒语
让精灵的神殿
远离征战

（月下[illegible]）



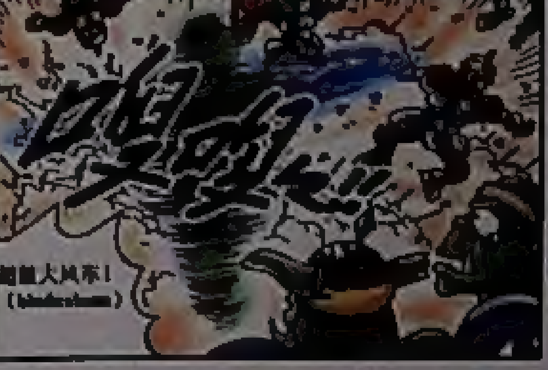


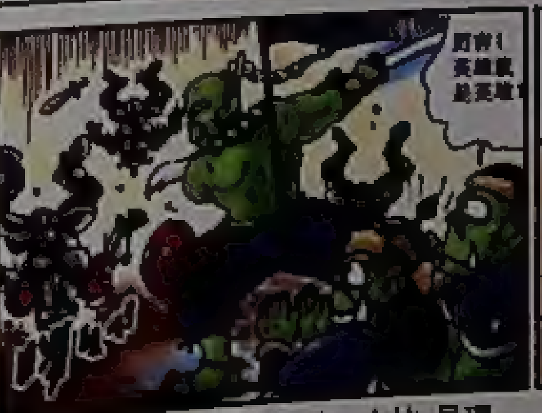


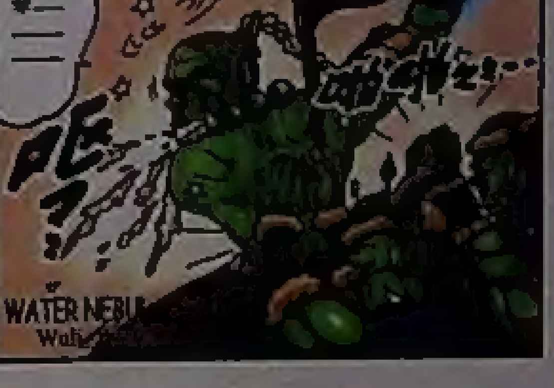


▲《魔兽争霸 3 之阴魂不散》 吉林 吴理









▲ 魔兽争霸 3 之英雄无敌 吉林 吴理

来信选登

家游的编辑们：你们好！首先祝你们的杂志越来越火，成为中国游戏界的标志。

作为一个家游的长期读者，我虽算不上第一批，但在98年开始了家游之旅。她给我带来了不少的欢乐，使我彻底爱上了电脑游戏，我的游戏生涯应该是从家游开始的，到目前为止，我已放弃其它游戏杂志，只看家游一种，主要是由于家游的出色。

但最近对家游的热情有所下降，对家游的期待没有以前那么强烈。主要是由于喜欢的文章不是很多，使我很怀念以前那种对家游的感觉。

意见：1、对于大多数玩家来说，极限攻略这种文章，应该是收看率较高的东东，但由于我们这代游戏玩家大多已成长，不在需要那些详细的东东，如果只有玩家很难发现的一些部分（如隐藏的剧情）这么多的攻略，让我感觉到杂志的乏味。2、对于发展中的中国网络游戏来说，杂志的全面帮助应该是必不可少的，但对我们这些要求较高的读者来说，那些全面的介绍就是浪费纸张。

建议：1、关于杂志改版，分半月版，把网游攻略和极限攻略放在15日以后推出，让1日推出的杂志加强专题企划和电娱实况等项目，写一些有水平的高品质的文章。记得以前那些连载的小说，很有意思，不如加上去。还有就是如《电攻》的最受欢迎的编辑部的故事连载和《软光》介绍的游戏周边产品给人留下很深的印象，不如加在1日版。15日版的攻略可以详细，加入大量的图片介绍，网游也可以加上大量的心情文章（切记为了销售来说，15日版最好每期送一张网游光盘）。1日版也可以加上一些跟游戏有关的东东，如周边硬件和游戏数码等。

其实我还有很多详细的建议，如果有兴趣请跟我联系一下，肯定有帮助的。我可以写出一个详细的半月版发展计划书。题外话：一定要改成半月版，这样加强了贵杂志的权威性，大大加强了年龄大的读者的观看。如果人手不够，我可以去贵杂志当一个专题策划和杂志小编（当家游的编辑可是我愿望之一，因为98年家游给我留下了深刻印象，以我的力量帮助家游也是我想做的。我可是大学毕业计算机专业）。希望能把我的建议转给主编大人。

（听听戏码 http://ttsmw.51.net）



来信选登

习惯了每月一号的等待，有一次她迟迟没有来，许多人像我一样，每天都去打听她的消息。她来了，只是因为一些原因迟到了。后来，我又习惯了她每月的迟到。

习惯了每天上一会儿互动家园，突然之间看到的却是：该页无法访问。也许是在升级吧，关上了IE，想想我上网还能干嘛？在失望中断开连接。

没有论坛的日子还真是难熬呀！没有家园，上网就没了主题，看不到众大虾对最新家游的评论，看不到家友富有创意的主题，看不到熟悉的名字，肚子里的水不知要往哪里放，疼呀～

没有论坛的日子，就回忆一下以前在论坛上的趣事。以前的事越是有趣，现在就越痛苦，我…我…我要～

还好游哥告诉我新的很快就好，不是大约在冬季。不过我也想起一个笑话：妻子对丈夫说："不是跟你说好几遍了吗？再等5分钟！"我晕……

听说新论坛不保留原来的资料，哈，既是机遇又是挑战，再也不用担心赶不上争锋了（争锋发贴数3W6！）。新一轮灌水大战又要开始了，我身上的水已经开始沸腾了（蒸发）。

众家友在没有论坛时的感受——

高野森：孤魂野鬼，恍若隔世。

剑仙：世界末日，心已成灰，又何惧什么。

相聚几刻：没有灵魂的躯体。

争锋骑士：空虚。

风声边界：就是想杀人而已……

（Futurewang）







◀《暗黑外传》刺客篇　北京　艾洋

公告栏

【读者指南】

●邮购

汇款地址：北京市海淀区中关村南大街16号科普出版社714室《家用电脑与游戏》发行部

邮政编码：100080

联系电话：010-62103397/98/99

电子信箱：reader@playgamer.com

注意事项：请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄2元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

●投稿

投稿地址：北京市海淀区中关村南大街16号科普出版社712室《家用电脑与游戏》编辑部

邮政编码：100080

电子信箱：play@playgamer.com

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于A4规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用JPG/PSD/BMP等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

●问答

注意事项：地址及电子信箱与投稿相同，请注明"老鸟坐堂"收。提问请写明游戏名称、版本和具体情况；回答请写明所解答问题及详细联络资料。如读者提供的答案被刊登在第N期，将获赠第N+1期杂志，超过300字的解答另计稿费，年底将有5位坐堂专家获赠来年全年杂志。

【2003年第5期读者调查问卷统计结果】

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	20.5%
还不错	64.7%
一般般	11.3%
不太好	3.4%
糟透了	0.1%

本期读者最喜爱的文章：

网络帝国：白色情人节，你还在等我吗？

本期读者阅读最不舒适的版页：

铁人四头：别傻拘梱之一武侠游戏（P96-97）

2003年第5期"家游－天人有奖问卷调查"幸运读者名单

北京	魏永华	上海	王馨
陕西西安	郭连岭	浙江衢州	田世光
辽宁大连	张青	湖北荆州	俞昌
云南昆明	刘子文	湖北武汉	赵大伟
北京	谭天鹤	天津	何炯
山东烟台	王志远	江苏无锡	曲静
广西南宁	梁辉	重庆	李伟军
山西太原	刘明哲	广东汕头	黄金全
江苏苏州	黄瑶	浙江建德	林尚松
四川宜宾	姜恒云	福建永定	林家祥
四川成都	邢欣平	浙江舟山	赵炎
吉林长春	高一达	上海	韩鹏
河北沧州	张[illegible]	浙江杭州	蒋克俊
江苏南京	马明	辽宁鞍山	章健生
安徽阜阳	王铮	湖北武汉	杨亦夫

（各获得天人互动出品的游戏1套）

■＊本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、网函、论坛发言和部分投稿。在此可以面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等简述一切发表的意见、感想或是随便什么。所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。

问卷调查

Play! 家用电脑与游戏

家游FANS资料卡

姓名：　年龄：　性别：
电邮：
邮编：
地址：
简介：

杂志点评区

一、本期杂志总体印象
□非常好 □还不错 □一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章

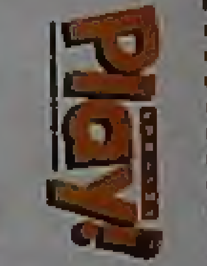
三、本期阅读最不舒适的版页

四、您读完本期杂志所用时间

五、您这本杂志的传阅人数为
□自己看 □2-5人 □更多

错误猎手

读者票选区





家游－天人有奖问卷调查

欢迎参加家游－天人有奖问卷调查，完整填写所有内容并在下月10号之前寄出问卷的读者，将可参加每月总计30个名额的热心玩友抽奖活动，奖品为一套天人互动出品的正版游戏。

1、魔剑中的战士什么特点比较突出？

☐ 会全体加血，攻击力相当强
☐ 攻击力和生命力比较强，适合当肉盾
☐ 具有隐身的法术
☐ 不具备飞行的技能

2、在团队作战中斥候起到什么关键作用？

☐ 战前侦察敌情　☐ 作为主力攻击手
☐ 刺杀对手领袖　☐ 团队领袖，指挥战斗

3、在魔剑中城市建设是一大特点，建设一座完整的城市需要花费的金钱最少是多少？

☐ 1000万　☐ 200万
☐ 250万　☐ 300万

PLAY!留言板

